X360版《MGS4》是玩家一厢情愿？ | PS3九月大爆发！多款大作今秋重拳出击 | 索尼确认PSP北美降价

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥5.80元

27 LeveL

2007.4B

游戏/网络/音乐互动志

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

新作 | Previews

生化危机 安布雷拉历代记 Wii

生化危机4 Wii版 Wii

最终幻想战略版A2 封穴的魔法书 NDS

忍者龙剑传 龙剑 NDS

X360 》 雷曼 疯狂兔子/维加斯惊魂48小时

MUL 》 摇滚乐队/罪恶旧金山/热力追击：终极正义

PSP 》 龙骑士的咏叹调

城寨小百科

建造童话王国的迪士尼

动漫游

推荐动画·英雄世纪

妙文·人·妖养成手册

——《结界师》魅力解析篇

特稿

他们不是“路人甲”

——侃侃游戏中的NPC

城寨研究室

经典不容错过 NGC游戏合辑制作



音乐小特辑 · 女警·快车·逮捕你！

01 无双的开场白/2 Passion（《王国之心2》Opening）/03 100MPH之勇气（《逮捕令》特辑）/04 Thank you love

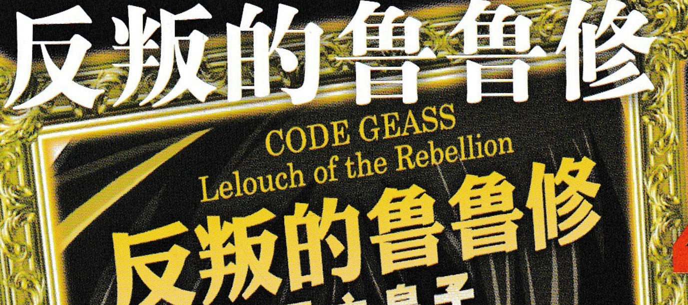
05 用尽所有热情（《逮捕令》特辑）/06 仰望天空（《逮捕令》特辑）/07 Love Somebody（《逮捕令》特辑）

08 CALLING（《逮捕令》特辑）/09 My Dear Country（欧美流行推荐）/10 樱色（日韩流行推荐）/11 落雪（网友推荐）

12 世界上惟一的花（网友推荐）/13 声优作品赏析（福山润）/14 宛如穿越七海之风（爱内里菜&三枝夕夏演唱）







黑之皇子

4月15日
全国上市

CODE GEASS
Lelouch of the Rebellion
反叛的鲁鲁修
黑之皇子

反叛的鲁鲁修 黑之皇子 CODE GEASS Lelouch of the Rebellion

CODE GEASS
Lelouch of the Rebellion
反叛的鲁鲁修
资料设定集
FANS不可错过的永久珍藏品

CODE GEASS
Lelouch of the Rebelion
反叛的鲁鲁修
动画歌曲全集CD

CODE GEASS
Lelouch of the Rebelion
反叛的鲁鲁修
OST精选集CD

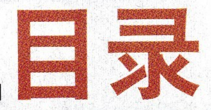
以激烈战斗为主的 反叛篇 | 以校园生活为主的 学园篇
两大角色特辑全面奉上

更多精彩内容
各话剧情完全介绍
KnightMare开发史
世界名词彻底解惑
CLAMP人物设定访谈
官方精美插画欣赏

反叛的鲁鲁修 全面解析

FANS不可错过的永久珍藏品

CONTENTS





COVER STAFF

封面：虚幻锦标赛 Ⅲ

© Midway

封面设计：周仁龙

LeveL 27

2007.4B



出版：山东电子音像出版社

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组

读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

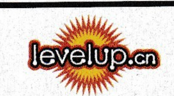
01	无双的开场白	
02	Passion	《王国之心2》Opening
03	100MPH之勇气	《逮捕令》特辑
04	Thank you love	《逮捕令》特辑
05	用尽所有热情	《逮捕令》特辑
06	仰望天空	《逮捕令》特辑
07	Love Somebody	《逮捕令》特辑
08	CALLING	《逮捕令》特辑
09	My Dear Country	欧美流行推荐
10	樱色	日韩流行推荐
11	落雪	网友推荐
12	世界上惟一的花	网友推荐
13	声优作品赏析	福山润
14	宛如穿越七海之风	爱内里菜&三枝夕夏演唱

音乐小特辑



我的论坛ID：

购买时间：



风速报道

主持人 六段音速风间仁

美编 mookoo

为您提供最新、最快、最全的游戏界新闻报道！

3月26日 星期一

◇EB Games和GameStop前不久相继开始了PS3游戏《化解危机4》以及光枪控制器同捆版的预购服务，商家提供的发售日是2007年11月13日。尽管本作目前尚未正式发表，但既然消息来自GameStop这样的大型连锁零售商，可信度应该不低，NBGI很可能会在近期正式发表这款作品。

◇Guerrilla Games公司技术指导Michiel van der Leeuw日前对记者说，PS3《杀戮地带》中的全部环境都可以进行破坏，开发小组在游戏中增加了大量的光影效果使画面更加逼真，而所有这一切都是建立在PS3强大机能的基础之上的。

◇NBGI公司宣布，将把PS3主机所使用的半导体芯片"CELL"应用于街机基板的开发，这也是CELL芯片首次在这一领域的应用。公司表示今后将着手开发搭载CELL芯片的次世代街机基板和其所对应的软件，作为对应游戏的第一款作品，《铁拳6》将会在2007年年内首先推出街机版，之后发售PS3版。



◇SCE公司宣布，由著名制作人冈本吉起领军的Game Republic公司所开发的PS3新作《未知领域》的正式名称为《异界魂灵 失落的传说》，预定于2007年6月发售。本作是一款以人类生死观为题材的作品。

3月27日 星期二

软件 Capcom回应玩家抗议《鬼泣4》移植X360运动 P2

◇《最终幻想》系列之父坂口博信与著名漫画家鸟山明共同缔造的4月新番动画《蓝龙》24日在东京国际动画博览会上召开了制作发表会，本作也是鸟山明续《龙珠》系列10年之后被动画化的一部作品。坂口博信在会上透露了希望继续制作《蓝龙》续作的愿望，他说："不仅仅是在动画方面，也希望在游戏方面继续拓展《蓝龙》的世界观"。

软件 微软：只要有利可图，我们也支持BD！ P2

3月28日 星期三

◇索尼官方宣布，自PS3系统版本升至1.60以来，已经有超过30000名PS3用户注册了斯坦弗大学的"Folding@home"医疗科研计划。该计划的主要运转方式是搜索连接到网络上的电脑，并利用这些电脑的多余演算能力来辅助从事医疗研究活动，也可以在用户不使用PS3时自动进行。

软件 Capcom回应玩家抗议《鬼泣4》移植X360运动

前不久，一场针对《鬼泣4》移植X360和PC的抵制Capcom所发售游戏的网上签名运动悄然兴起。该活动的发起者在投票征集网站上表示，对于Capcom背叛玩家和索尼的行为感到愤慨，并号召所有玩家抵制Capcom的所有相关作品的贩卖。

虽然不清楚抵制一款自己喜欢的游戏在一台自己支持的主机上的贩卖究竟能带来什么回报，但显然有不少玩家对Capcom打着独占的旗号公布游戏，中途却又转向多平台化发展的举措感到相当的不满，短短两天时间，参与投票的人数已经达到了万名以上。面对来自玩家的强烈反应，Capcom官方也终于作出了回应。

Capcom官方针对近来在网络上兴起的反对《鬼泣4》移植的相关抗议活动公开发表声明称："我们感到很高兴，玩家们能有如此激烈的反应，足见他们对我们所推出产品的喜爱和支持。"但官方同时强调："我们希望能够让更多的人在体验到我们的作品时感受到的是快乐而不是愤怒，但我们认为现在的这个决定对公司对消费者来说都是最妥当的。"

levelup 网友评论

评论1 顺应民意之举，当初《生化4》移植到PS2上是，现在《鬼泣4》出360版也是，有些玩家说C社善变，其实它并没有变，变的只是索尼，因为它已经不是NO.1了。（by 31楼）

评论2 Capcom可恶的不是多平台化而是欺骗玩家！如果不确定的话就不要说些不负责任的话，以前的《生化4》也害许多玩家被骗买了台NGC。（by 43楼）

软件 微软：只要有利可图，我们也可以支持BD！

微软Xbox英国地区负责人Neil Thompson近日在接受英国BBC新闻台采访时公开表示，如果BD能够比HD DVD取得更显著的成功，那么微软也会以X360进行全力支持。

Thompson对BBC的记者表示："不管最终哪种存储格式取得了胜利，我们都能拿出相应的解决方案。但现在争论的焦点集中在，你是否能够接受为了观看BD电影而心甘情愿地多掏出额外的一笔钱来，在这个问题上，我们想把选择权留给消费者。"

众所周知，微软是目前HD DVD业务的主要支持者之一，而X360的外置HD DVD播放器也是目前市面上最便宜的具备HD DVD播放功能的产品了。微软正是不愿意无条件支持索尼的BD技术推广而公开支持HD DVD，但也曾几次强调，次世代存储格式的斗争并不是微软和X360业务所最关注的重点，这从微软至今依然没有推出任何以HD DVD为存储载体的X360游戏软件上就可见一斑。

近来有报道指出，BD在北美和欧洲的发展情形要明显好于HD DVD，部分地区BD和HD DVD的销量比甚至超过了2/1。外界普遍认为，如果BD的优势日益明显的话，微软抛弃HD转而选择BD的可能性依然很大。

levelup 网友评论

评论1 此举尽显商人本色，不过微软看重的是Live。BD只是一个光驱的问题。（by 一行）

评论2 微软根本不是光储标准的核心制订者，显然没有花大力气支持HD DVD，孰重孰轻对微软来说是明摆着的。（by 32楼）

软件 马里奥与索尼克携手奥运，宫本茂亲自参与游戏开发



恰逢2008年北京奥运会进入倒计时500天，日本两大游戏厂商，世嘉与任天堂正式发表了由两家公司联合制作的，集合游戏业界最受欢迎的人气游戏角色马里奥与索尼克 相聚北京奥运》的最新作品——《马里奥与索尼克 相聚北京奥运》。本作将登陆任天堂新一代主机Wii以及掌机NDS。游戏预定于2007年夏季发售，开发工作由世嘉日本公司负责，而任天堂传奇游戏制作人，"马里奥系列"之父宫本茂也将参与游戏的开发。

任天堂官方发言人表示："只要是有马里奥出现的地方就会有宫本茂先生的身影。在本作中他是作为任天堂的代表出面的，但会监督整个开发进程……游戏的具体制作工作由世嘉日本的开发小组担当，宫本茂先生则会与开发小组共同参与游戏的设计和讨论。"

据官方介绍，在本作中，除了马里奥和索尼克以外，路易、纳克勒斯、耀西、特尔斯等众多深受全球玩家喜爱的游戏角色也将纷纷登场，在2008北京奥运会的官方比赛赛场中参与各种体育竞技运动，其中包括100米跑、游泳、乒乓球等2008年奥运会官方指定比赛项目。除此之外，Wii和NDS别具一格的游戏特性也将为玩家提供与众不同的全新游戏体验。

levelup 网友评论

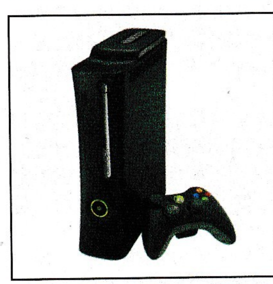
评论1 如果做成一个RPG该多好，蛋头博士和库巴作为最终的BOSS。（by SEGA最后的旗帜）

评论2 我保证刘翔跑不过索尼克，大叔就更不用说了。（by 5楼）

评论3 索尼克和马大叔比的话，要注意起点和终点之间有没有水管……（by 22楼）

评论4 如果是阴影的话，一个Chaos Control时间就静止了，然后自己照样跑，钻水管算什么！（by 39楼）

硬件 精英版X360今夏袭来！120GB硬盘限制条件多多



近几个月来一直被业界炒得沸沸扬扬的黑色X360主机终于在3月底有了最终定论，微软官方对外界正式确认了黑色X360的存在，并宣布将其命名为"X360精英版（Xbox 360 Elite）"。

据悉，X360精英版将于2007年4月29日在北美地区发售，售价479.99美元。精英版将搭载120GB硬盘和HDMI接口，随主机附带HDMI端子、AV端子、HDTV转接端子、以太网连接线、无线手柄、耳麦、AC电源。但微软官方同时否认了精英版X360将搭载新型65毫微米芯片和内置HD DVD光驱的传闻，并确认新的X360在硬件规格上将基本与先前保持一致。

精英版X360将率先在北美发售，预定于今年年内登陆欧洲地区，但官方没有公布何时会在日本地区推出。除此之外，单独贩卖的120GB超大容量硬盘也预定与精英版X360一起上市，售价为179美元。尽管精英版短期内可能不会登陆日本，但微软方面确认120GB硬盘将于2007年6月7日在日本发售，售价18900日元。

与市面上贩卖的普通笔记本硬盘不同，X360的120GB硬盘是经过特殊设置的，有许多相应的限制条件，简单来说，玩家只能把数据从20GB硬盘向120GB硬盘上拷贝而无法反向进行这一操作，且数据拷贝完成后20GB硬盘上的资料将被自动删除；另外，无法将两个或多个20GB硬盘上的数据转移到同一个120GB硬盘上存储，即便是执行以上操作，也只有最后一次转移的数据将被保留在120GB硬盘上。

levelup 网友评论

评论 PS3的发售让很多人都以为微软会把X360的价格调到一个让索尼尴尬的境地，然而微软却来了一招欲擒故纵，非但没降价反而还推出了比PS3更具性价比优势的精英版。看来Xbox的学费没白交，微软开始学得聪明了！（by music.snake）

硬件 精英版不会取代现有X360，新型号瞄准高端玩家群体

微软官方于日前公开确认了120GB黑色精英版X360将于4月29日在美国上市的消息，新版X360的传闻终于得到了最终证实。微软方面同时对外界确认，精英版的推出并不意味着普通版和豪华版X360将会从此退出市场。

对于三种型号的X360同时上市是否会使消费者无所适从这一问题，微软官方发言人对记者表示，目前微软已经推出了三种规格的X360主机，但它们都是彼此独立的型号，所以新的精英版的推出并不会影响其他两个版本在市面上的正常贩卖。此外他还对记者强调，20GB版X360依然很受欢迎，微软对此非常满意，"普通版X360将继续销售，并将持续吸引那些对价格比较敏感的消费者；豪华版X360将扮演更为主要的角色，而精英版则把目标瞄准了高端消费群体。"

有关X360是否会在今后改用内置HD-DVD光驱的问题，官方发言人表示："我们不想让消费者为此多负担200多美元，拥有BD光驱和HDMI端子售价499美元的20GB版PS3虽然只比479美元的精英版X360贵了20元，但二者的着眼点显然是不同的，因此不能被拿来相提并论……X360有更多的游戏，更优秀的网络服务，在这一点上玩家们会有自己的选择。"

levelup 网友评论

评论 原先的豪华版肯定还是主流，毕竟精英版的价钱在那里摆着呢，不过对于那些还没有入手次世代主机的玩家来说，酷炫的黑色X360应该还是相当有吸引力的。（by 14楼）

硬件 Wii供不应求的真相？零售商指责任天堂有意控制出货量



▲图中为设计对白

北美规模最大的连锁游戏零售商GameStop首席运营官Dan DeMatteo近日在接受媒体记者采访时透露，Wii在北美地区始终处于供货紧张状态，其中一个重要原因是任天堂有意控制主机出货量。

DeMatteo认为Wii的供货紧张问题有可能还会持续一段时间，因为任天堂已经完成了2006财政年度内Wii全球出货600万的预定目标，因此将控制主机出货数量为2007财年积蓄购买力。他对记者说："我认为任天堂是有意控制出货量让市场始终处于需求旺盛状态，原因是他们已经完成了预定的目标。任天堂的新财年将从4月1日开始，新一轮的供货可能要等到这以后才能正式开始。"

DeMatteo的发言被媒体公开后在业内引起了巨大的反响，许多人怀疑任天堂借控制出货为手段进行炒作以维持Wii的热销局面。任天堂美国分社高级副总裁George Harrison随后立刻对此事予以了澄清，他表示："任天堂在全球的销售市场都在争夺有限的Wii主机供货，任天堂日本负责调节各个地区的分配额度，他们也已经尽了最大的努力来确保产品能够在适当的时机在合适的市场推出……因此并不存在所谓的通过控制供货来刺激市场需求的事情，而且前一段时间市面上对Wii的需求量突然增大也是任天堂无法事先预料的。"

对于GameStop高层的说法，Harrison笑着回答说："GameStop是任天堂最重要的合作伙伴之一，但所有零售商都要求增加（Wii的）供货。我相信DeMatteo的说法只不过是GameStop要求继续增加供货量的一种特别的表达方式而已。"

levelup 网友评论

评论 老任已经完成了财年内的预定出货目标，为了维持市场需求而控制出货量是明摆着的事，但零售商没钱赚肯定是不干啦。不过话说回来，眼下卖的最好的次世代主机却是面向非核心玩家的，不知是喜还是悲啊！（by 29楼）

◇光荣公司的PS2新作《无双 大蛇》3月21日于日本市场发售，近日来自于英国方面的消息显示，本作还将会有X360版推出。消息的来源是一份光荣公司的英国市场游戏新作发售名单，上面明确的记录着本作将于2007年10月登陆PS2和X360平台。

软件 马里奥与索尼克携手北京奥运，传奇制作人宫本茂亲自参与开发 P2

◇《鬼泣4》多平台化决定宣布后不久，关于《丧尸围城》和《失落的星球 极点危机》将移植PS3等传闻开始在业内逐步升温。针对这种现象，Capcom官方近日公开对外予以了澄清，并强调这两款作品目前都是X360独占游戏，因此不会移植其他主机平台。

◇以人气儿童玩具"乐高系列"为主题的游戏作品近来在美国十分流行，其最新作《乐高蝙蝠侠》也即将登陆次世代主机和现有主机及PC平台。本作由华纳兄弟影视娱乐公司与TT Games联合开发和发行，制作《乐高星球大战》的Traveller's Tales小组的制作人员将参加游戏的开发。游戏的主人公将是蝙蝠侠和罗宾，目前详细情报尚未发表。

硬件 精英版X360今夏袭来！120GB硬盘限制条件多多 P3

◇根据来自BBC的报道称，PS3主机目前在欧洲全境范围内的销量已经突破60万台，索尼为欧洲首发准备的PS3主机总数则是100万台。索尼官方表示将继续坚持稳定的供货，保证欧洲地区的每个商店都能有充裕的PS3主机货品，消费者不必为买不到PS3而担忧。零售商方面对此次PS3首发也基本表示满意，GameStop欧洲常务董事对媒体表示："PS3此次欧洲发售是一次不错的首发，但还称不上完美。"

3月29日 星期四

硬件 精英版不会取代现有X360，新型号瞄准高端玩家群体 P3



◇以制作飞行模拟用控制器而闻名的Thrustmaster公司近日发表了一款名为"Run'N' Drive 3 in 1"的PS2／PS3／PC用7轴手柄。这款手柄的十字键周围装有"光学转轮"，可以用于更精准的模拟竞速游戏的方向盘、飞行游戏的方向舵、FPS游戏的瞄准范围调整等操作。

硬件 Wii供不应求的真相？零售商指责任天堂有意控制出货量 P3



◇美国知名财经杂志《Barrons》近日评选出了2006年全球知名企业经理人，任天堂社长岩田聪凭借卓越的领导能力入选全球最佳企业经理人前30名行列，他也是电子游戏业唯一一名入选前30强的人。任天堂的股票市值从2003年他担任社长至今，市值逼近400亿美金，涨幅达到了82.5%，目前NDS与Wii当人不让的强大气势，都与岩田聪的先见之明有关，他的入选也算是情理之中。

硬件 Wii是儿童向游戏机？微软称任天堂主机最多玩到14岁 P4

3月30日 星期五

硬件 机密文档泄露“精英版”PS3，针对微软120GB新版X360 P4

◇《忍者龙剑传 Σ》的开发导演Yosuke Hayashi近日在接受记者采访时，当被问到对开发商普遍反应PS3游戏开发难度高的问题有何看法时，他表示抱怨PS3游戏不易开发只不过是某些游戏开发者的借口而已。他说：“这就好比你买了一张听起来很糟糕的CD，结果歌手抱怨说造成这种结局的原因是唱片公司和工作室不够优秀。说道底，制作人将决定他和他的开发小组是否具备足够完成项目的实力。”

◇改组后重获新生的E3游戏展的主办方IDG公司宣布，任天堂将成为转型后的新E3，也就是现在的Entertainment for All Expo（E for All）的常驻参展厂商之一。任天堂官方随后也公开声明确认了这一消息，并表示任天堂作为E for All常驻参展厂商的最重要使命，就是让尽可能多的消费者了解并参与到电视游戏的世界中来，进一步拓展电视游戏的用户群体。

◇百万人气大作《战争机器》的全球在线竞赛于2007年4月9日正式拉开序幕，比赛将在Xbox Live的Warzone中进行，此次比赛面向包括中国香港、中国台湾在内的24国家和地区举办。前11位选手将参加在捷克首都布拉格进行的总决赛，而12名～25名的玩家将获得微软赠送的X360主机和软件套装。另外，每个国家的前4名选手还将直接晋级“World Cyber Games 2007”的预选赛。

◇前不久由于连续财政赤字而引发股东不信任危机的Take-Two公司近日终于趋于平稳，尽管没有找到合适的新的投资者，在经过股东大会的磋商和投票表决后，公司的管理层宣告重组。公司前任CEO Paul Eibeler被股东们罢免，同时还选举出了六名新的执行董事。

◇美国挪威邮轮航运公司宣布，将在公司旗下所有运营的邮轮上开设Wii游戏专区，供乘作油轮旅行的游客们娱乐和消遣使用。公司将在邮轮的中庭以及其他比较空旷的公共活动空间安装Wii主机以及大屏幕电视等相关设备，游客们可以在这里自由使用Wii进行游戏。另外，每艘船的儿童活动专区也将安装Wii主机和电视，供孩子们进行娱乐，而且船上还会定期举办别开生面的Wii游戏比赛以吸引孩子们参加。

软件《横行霸道IV》隐喻纽约引来当局不满 P4

3月31日 星期六

◇东芝公司于近日宣布，降低在北美地区贩卖的HD DVD播放器售价。据悉，此次HD DVD的降价活动涉及公司旗下的多款HD DVD播放器产品，HD-A2系列全线降价到399美元，新近发售的HD-A20型也宣布价格调整到499美元贩卖。

硬件 PS系主机设计师透露PS3“回旋镖”失落的秘密 P5

4月1日 星期日

软件 Eidos旗下PS3游戏不会在08年前发售 P5

◇日前曾有报道说，好莱坞黑人影星吉蒙·休斯将在电影版《战神》中扮演主人公奎托斯，然而不久后又传出消息说，大家所熟悉的硬派动作明星尚格·云顿也是扮演奎托斯的人选之一。另外，影片中战神阿瑞斯的扮演者则可能由史蒂文·西格担任，而扮演倒霉船长的则是伊恩·霍姆。

硬件 Wii是儿童向游戏机？微软称任天堂主机最多玩到14岁



曾有过多少公司的高层人物取笑过任天堂的NGC和Wii，现在恐怕已经很难统计，这就和当初任天堂前任总裁山内博曾经抨击硬件领域竞争对手的次数也同样没办法准确计算一样。不过幸运的是最近一个阶段，任天堂的新一代主机Wii已经完全摆脱了公布之初的阴影，不仅获得了消费者的广泛认同，也同样向所有开发商证明了自己的实力。

然而对于这台异军突起的异质主机，持反对意见的人似乎依然不在少数，索尼和微软的高层领导时不时蹦出的几句讥讽言语就是最好的证明。近日，微软Xbox及Xbox Live业务产品部总经理John Rodman又耐不住寂寞，向Wii发起了新一轮攻势。他公开对媒体表示，Wii是一台儿童向的主机，因此随着年龄的增长，玩家们也会很快忘记任天堂的新主机。

“我们认为Wii的用户和X360的用户无法相提并论。”Rodman在接受国外媒体《每日科技》记者采访时称：“现在Wii所拥有的那些玩家群体，等到他们长到14岁，变得相对成熟以后，就会逐渐转变观念追求其他形式的娱乐手段了”话语中暗示Wii的玩家群体早晚会投靠X360，因此微软对来自任天堂的竞争并不放在心上。

levelup 网友评论

评论1 成年人以干大事业为重，在饱尝了社会的风风雨雨后会渴望童真，这就是Wii的市场。（by 26楼）

评论2 现在的游戏早已不是玩具而是一种高级互动娱乐，所以Wii更适合孩子和老年人。（by 22楼）

硬件 机密文档泄露“精英版”PS3，针对微软120GB新版X360

微软官方于前不久刚刚确认了120GB精英版X360主机推出的消息，外界相信此举将对PS3造成不小的竞争压力，因此关于索尼会针对微软的这一举动采取怎样的对策，一时间成为了业界关注的焦点。就在此时，一份索尼SCEA内部文档的现身透露了一个惊人的秘密：索尼可能将推出新的80GB版PS3。

这一传闻的根据来自于索尼SCEA呈递给美国联邦通讯委员会的一份档案材料，据悉，这份档案是附在SCEA申请PS3硬件规格变动的相关材料中的，其主要内容是关于PS3的蓝牙功能相关技术规格调整。然而在涉及的PS3版本型号时，除了市面上贩卖的60GB版PS3主机以外，竟然还出现了一个以前从未公布过的80GB版PS3。

对于这份意外流传出来的消息，外界相信是索尼准备对新版X360推出采取相应措施的证据，部分媒体和分析人士甚至认为，这很可能将是新的80GB版PS3即将在北美地区推出的信号，而时间大致是在精英版X360在北美上市以后不久。不过在就此事联系了索尼SCE官方发言人后我们得到的答复是：“索尼官方向来不对传言进行评论，但我可以确认的是我们目前并无80GB版PS3的推出计划。

levelup 网友评论

评论1 在商业竞争中停滞不前就等于退步，索尼绝对会采取行动，只是早晚的事。（by 7楼）

评论2 比赛硬盘吗？那PC才是赢家，还用出家用机吗？索尼还是把软件搞好再搞硬件吧！（by 6楼）

软件《横行霸道IV》隐喻纽约引来当局不满

即将于年内登陆PS3和X360的次世代大作《横行霸道IV》（《GTAIV》），在备受广大玩家关注的同时，也引起了纽约市政府的注意。理由很简单，因为Take Two前不久公开的首个《GTAIV》官方影像中，多次出现如自由女神像、布鲁克林大桥、科尼岛云霄飞车等纽约市的标志性建筑物，且制作的相当逼真。

被以暴力犯罪为卖点的《GTAIV》当作主要游戏背景，对这样的事纽约当局自然是不能容忍，纽约公共安全委员会主席Peter Vallone甚至公开批评说：“把《GTAIV》这样的游戏与美国最安全的城市（纽约市曾连续多年被评为美国最安全的城市）联系起来，简直就像把《光环》搬到迪斯尼乐园那样荒谬可笑。”

《GTA》以往的作品中曾出现过袭击警察、向儿童兜售违禁品甚至杀害手无寸铁的妓女等描述恶性犯罪的情景，而在即将上市的《GTAIV》中究竟又会有哪些大逆不道的剧情出现尚不得而知，不过纽约市市长显然对此感到非常不安，市长新闻发言人对记者表示：“市长强烈反对在任何游戏里设置以袭击或伤害警察来赚取分数或奖励的情节。”



事实上类似这样的事件在最近一个阶段可谓是层出不穷，委内瑞拉立法委员会不希望自己的国家政权在《雇佣兵2》中成为被颠覆的对象，墨西哥边境城市Juárez市市长不愿意自己的城市成为《幽灵行动2》中美、墨两国交战的中心，就连拉斯维加斯市市长也对《彩虹六号》硬把这座全球闻名的赌城列为恐怖袭击的对象而大发脾气。所以，纽约市当局的这一反应可以说完全是在情理之中，更何况这次的对手是《GTAIV》这样的“重量级”游戏。

levelup 网友评论

评论1 游戏制作公司在制作游戏的同时，除了考虑经济利益外，能不能也考虑下公共利益呢？（by 18楼）

评论2 这个纽约市长非常牛的，可以说真的完全扭转了纽约这个罪恶之城的治安，他还是有资格说的。（by 6楼）

硬件 PS系主机设计师透露PS3“回旋镖”失落的秘密



总领索尼PlayStation系列全部品牌产品设计工作的设计师Teiyu Goto，近日对PS官方杂志的记者透露了PS3手柄最初的设计模型，也就是外界戏称的“回旋镖”手柄在设计阶段时的许多不为人知的故事。

“久多良木健先生希望能在手柄的设计上有所创新。”Teiyu Goto对记者说：“坦白的说，（回旋镖）手柄的设计并没有太多地考虑人体工程学，而是完全从外观和造型的角度去做文章。我们希望能够为外界展示一种前卫和时尚的设计理念，因此相应地也伴随着被指责的风险。”

后来的事实证明，外界对PS3手柄最初的这一前卫设计方案并不买帐，对此Goto表示：“我本人在视觉上偏向于未来派风格的设计，实事求是地讲，只有把它（回旋镖）与PS2的Dual Shock 2手柄放在一起比较你才能发现它的特点。但是，有太多太多的玩家早已熟悉了PS2手柄的设计风格，这就好比汽车的方向盘一样，你已经很难再改变消费者的习惯了。”

索尼最终抛弃了PS3手柄的原始设计方案（甚至放弃了震动），对于一名设计师来讲这无疑是个令人遗憾的结果。Goto对记者说：“我一直渴望能（在设计上）有所突破，但PlayStation这个品牌所创造的影响力实在是太惊人了，即便是一个最微小的变化也会让玩家们感到不满，而且从生意的角度讲也不值得去冒这样的风险。”

Goto最后还补充说：“PS2和PS3都具备向下兼容性，因此在人体工程学设计方面，两种手柄都考虑到要让玩家感受前一代主机游戏所具备的亲切感和乐趣，这就是我们最终采用了经典的手柄外形设计的原因。”

levelup 网友评论

评论 其实觉得这个设计看起来也没那么糟糕，但没有实际用过所以不好说手感如何，按照Goto的讲法，没有考虑人体工程学的话用起来可能会很费劲。（by 6楼）

软件 Eidos旗下PS3游戏不会在08年前发售

Eidos公司近日正式对外界宣布，旗下的主要PS3游戏作品不会在2008年以前推出，对于作出这一决定的原因，公司表示是考虑到PS3的主机普及率在此之前可能无法达到游戏开发成本回收的最低要求。

Eidos公司CEO Jane Cavanagh在公司财政会议上表示：“我们相信PS3能够取得成功，Eidos也将继续在PS3平台上进行游戏产品及相关技术的开发工作……然而，我们认为在2008财年下半财年到来之前，PS3主机的装机量还不足以达到我们的要求，因此公司的大部分PS3游戏作品将不会在上述日期之前发售。”

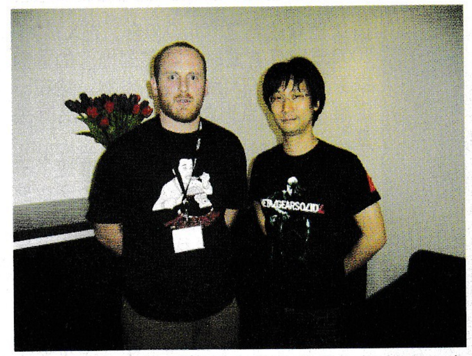
Cavanagh在会议上还强调，Eidos公司董事会相信，X360和Wii也将取得成功，而公司的首款Wii平台游戏也预定于今年春季发售。“公司董事会相信，次世代主机的推出将在未来的五年时间里大幅拉动游戏的销量。”

“除此之外，面向普通消费者的数字销售渠道也将获得前所未有的发展空间，通过PC以及PS3、X360等家用机进行的游戏下载业务将成为促进这一新销售方式的动力。”

levelup 网友评论

评论 如果没有好游戏，PS3装机量普及得更慢，装机量不够，就没有好游戏，这样下去难免进入恶性循环，只怪PS3第一方游戏太不争气了。（by 5楼）

软件 X360版《MGS4》是玩家一厢情愿？小岛秀夫称《MGS4》目标锁定PS3



“《MGS》系列”之父小岛秀夫在日前出席GO3电子游戏展时接受了记者的采访，当被问及对前不久Capcom公司PS3平台动作游戏《鬼泣4》移植X360和PC的一事有何看法时，小岛秀夫回答说：“我认为这（指多平台发展）是因游戏和制作人而异的。”他说：“如果制作人和发行商希望让这款作品多平台化，那么它就会在多个平台上推出。”

小岛秀夫在采访中再次提起了之前他对于三台次世代主机的比喻，他强调：“PS3是电影院级别的主机，尽管价格很高但同时也伴随着更高的品质。X360就好比是DVD，需要高品质但同样也需要多元化。而Wii则更象是一台电视机，因为这台主机上的大部分游戏都是要与全家一起娱乐的。”

“就我个人来说，《MGS4》是以电影院级别的娱乐享受为目标的游戏作品，它瞄准的是PS3，因为要表现（电影级别的）剧情和画面就需要拥有电影院级别的硬件水准。”小岛秀夫继续补充说：“如果制作人的游戏一开始瞄准的就是DVD级别的作品，那么这款游戏就会走向多平台化发展路线。”

自从去年开始，陆续有多款原本预定为PS3独占的游戏作品转为多平台化发展，前不久Capcom公司的《鬼泣4》宣布推出多平台版本的决定则再次引起了轩然大波，作为PS3上少数几款重量级大作的《MGS4》自然就成为了下一个关注的目标。但对于始终不绝于耳的有关《MGS4》移植X360的传闻，小岛秀夫却不以为然，他笑着说：“很明显，这只是由于X360玩家想让它（MGS4）登陆X360而已。”

levelup 网友评论

评论1 在PS3上的大作纷纷叛逃之际，小岛的现身说法对稳定软件商和玩家的军心有不可估量的作用。（by 一行）

评论2《恶魔城》和《WE》都是因为跨平台取得了卓越的成绩，这一点Konami高层不会不知道。小岛重感情是可以理解的，毕竟使他扬名立万的是PS，让他飞黄腾达的是PS2，他当然希望在PS3上再取得成功！（by music.snake）

◇SEGA公司的《梦幻之星在线》的DC、NGC版的全球网络服务于2007年4月1日0时10分正式停止。停止时约有4000余名玩家汇集游戏中共同见证了这最后的瞬间。《梦幻之星在线》于2000年12月在DC平台发售，之后在NGC以及PC平台推出。为纪念本作的正式下线，SEGA公司于2月7日开始了“感谢6年的支持！《PHANTASY STAR ONLINE》泪之终止纪念：RAGOL的黄昏”活动。

4月2日 星期一





◇SEGA公司宣布，家用游戏主机SS和DC的有偿修理服务将于2007年9月28日正式终止。SS和DC是SEGA公司推出的两款家用游戏主机，两者都在全球范围内获得了很高的评价和人气。SS和DC当时分别与任天堂的N64、NGC以及索尼的PS、PS2进行过激烈的市场竞争，但最终皆以失败告终。

◇SEGA公司正式宣布，SS名作《NiGHTS》的续作《NiGHTS：梦之旅》将于2007年冬季登陆任天堂次世代主机Wii。《NiGHTS》是1996年SEGA公司在SS主机上推出的一款动作游戏，游戏以其独特的世界观以及爽快感获得了很高的评价。新作《NiGHTS：梦之旅》将描写发生在梦之世界“ナイトピア”中的冒险故事，游戏将充分运用Wii独特的游戏机能。

◇来自GameStop内部的相关人士透露，去年举办的“PS2主机折旧换购PS3”的促销活动将再次进行。据悉，此次活动的基本规则与前一次将保持一致，玩家只要用一台能够正常工作的PS2主机（型号不限），附带一个PS2手柄、一根AV线和一块8MB记忆卡，就可以到全美各地的GameStop零售店中折旧兑换100美元购买PS3，也就是说，玩家只需要再添499美元就可以购买一台60GB版PS3了。

4月3日 星期二

软件 **X360版《MGS4》是玩家一厢情愿？小岛秀夫称《MGS4》目标锁定PS3** P5

◇《战争机器》即将在不久后迎来新一轮升级活动，据悉，目前已经进入最终测试阶段的此次升级服务将包含三项主要调整，首先是支持使用VGA的用户在720p（1280x1024）的分辨率下运行游戏；其次是对游戏中出现的所有BUG进行全面清理；最后，也是最主要的一项变化是新增的多人联机模式——吞并（Annex）。

硬件 **BD标准10月更新，PS3及旧型号BD播放器受波及** P6

◇通过对超过1000名欧洲地区的游戏产业从业人员的调查发现，在所有游戏开发相关工作中，收入水平最高的是从事市场营销和法律事物的职位，年薪平均在53000欧元（约合55万人民币）以上，其次是产品开发部门的员工和程序设计人员，收入可以达到40000欧元（约合41万人民币）以上。但与美国的同行相比，欧洲地区的游戏开发者也得自叹不如，不论是销售人员、游戏设计师、程序员还是美术工作者，薪金的平均水平普遍比美国要低，部分工种欧洲与美国的差距甚至能达到33%之多。

4月4日 星期三

◇面对以动作感应为卖点，标榜全新娱乐体验的任天堂新一代主机Wii在全球范围内的热销，微软研发高级主管Chris Satchell表示，在动作感应技术的前景进一步明了之前，微软暂时会静观其变，以决定是否要推出自己的六轴或遥控器手柄。Satchell说："第三方游戏开发商是否真的对动作感应技术有迫切的需要，这一点我们现在还无法确定。或者说，至少到目前为止，还没有谁推出过一款（完美应用动作感应技术）这样的游戏。"

硬件 更快、更强、更便宜！X360新售后措施出台 P6

◇备受国内玩家期待的《蓝龙》中文版终于浮出水面，官方中文网站已经正式开通，游戏预定于2007年5月与玩家见面。4月20日将在香港举行盛大的《蓝龙》Blue Dragon召唤盛典，届时游戏制作人、"《最终幻想》系列"之父坂口博信将前往现场主持揭幕仪式。同时还将举办《蓝龙》中文版的预定活动，预定游戏的玩家即可获赠《蓝龙》珍藏版光刻人物书签套装一份，前100名预定的玩家更可获得限量珍藏版《蓝龙》原声CD一张以及《蓝龙》T恤一件。

硬件 PS3英国首发销量16万台！热卖维持一周后猛跌82% P6

◇超人气A·RPG游戏"《王国之心》系列"的制作人野村哲也近日在接受媒体记者采访时表示，他的下一部作品并非外界所传闻的《王国之心III》，而将是一个全新系列的开端。但他同时透露，新作并非与"《王国之心》系列"毫无关系，不过具体情报却只字未提。

硬件 索尼确认PSP北美降价，专家预测降价有望带来热销 P7

4月5日 星期四

◇育碧公司与Gearbox Software联手宣布，著名二战题材FPS游戏"《战火兄弟连》系列"将登陆任天堂Wii和NDS平台。游戏的Wii版将被命名为《战火兄弟连 急速推进》将于今年秋天正式发售，NDS版目前预定于今年夏天推出。

◇任天堂澳洲分社正式对外宣布，NDS自2005年2月在澳洲发售以来，累计销量已经突破了50万台。任天堂还与澳大利亚最大的电讯公司Telstra公司联手，在澳大利亚境内建立了超过1000个无线连接热点，方便NDS玩家随时随地享受联机游戏的乐趣。这些Wi-Fi热点被设置在包括麦当劳快餐厅、星巴克咖啡店以及机场、酒店等公众聚集的场所，范围几乎覆盖了整个澳大利亚。

◇澳大利亚市场调研机构GfK公司近日公布了PS3澳大利亚首发的主机销量报告，报告显示，自从3月23日PS3在澳洲首发开始，到统计结束的4月1日共10天时间里，PS3的累计销量达到了27,083台，PS3软、硬件销售额累计达到了3300万美元。

◇在今年3月游戏开发者会议2007（GDC 2007）上，任天堂美国分社社长雷吉对记者确认说："《银河战士3》不会在今年6月以前正式推出，因为我们需要足够的时间对游戏内容进行完善以使其达到尽可能完美的效果。"他在采访中还强调，2004年《银河战士2》在NGC平台上推出时，尽管受到了包括评论家在内的许多业界专业人士的一致好评，但最终依然没能达到预期的销售目标，因此在《银河战士3》上任天堂将竭尽全力以免重蹈覆辙。

硬件 BD标准10月更新，PS3及旧型号BD播放器受波及

蓝光协会于前不久宣布修改BD播放器的制造标准，规定从今年10月31号以后开始销售的BD播放机必须支持新标准，此次规格调整的主要内容在于支持可实现BD影片画中画播放功能的BD Java。有了这种新的编程语言的帮助，将可以实现在BD影片播放过程中以小屏幕显示导演评论等各种视频特效。旧款BD播放机在播放包含BD Java语言的碟片时依然可以正常播放影片，但无法观看画中画评论等部分的内容。

与之相比，HD DVD自标准确立之时起就支持具备画中画播放功能的HDi技术，蓝光协会的此次修改显然是针对HD DVD的HDi而作出的。然而从另一方面讲，刚刚制定一年多的BD播放器标准这么快就遭到淘汰，无疑就意味着早期花费近千美元购买号称拥有顶级视听娱乐效果的BD播放器的消费者花了一笔数目不小的冤枉钱。

同样搭载BD光驱的索尼次世代主机PS3也不幸成为了此次标准变更的受害者，但索尼官方目前还没有正式对外宣布针对此次标准变动的对策如何。最理想的解决方案是通过固件升级等方法解决，如果无法实现的话，那么PS3的老用户就不得不在放弃新功能或掏钱再买一台PS3这二者之间做出艰难抉择了。

levelup 网友评论

评论 其实完全可以用固件升级的方式解决这个问题。索尼也不会愚蠢到在立足未稳风雨飘摇之际推出新版的PS3。（by 丽影）

硬件 更快、更强、更便宜！X360新售后措施出台

继去年公布X360保修期由原先的90天延长至一年后，微软官方近日又出台了一系列X360售后服务新条款，其具体新增措施包括以下几个方面：

1. 当玩家的X360主机发生故障需要维修或由于质量问题需要更换时，微软将提供免费送货服务。
2. 处在保修期内的X360主机，在接受维修后将可享受90天的保修，超出保修期范围并付费进行维修的主机，可享受为期一年的保修服务。
3. 在主机返厂修理完毕后，依然将获得自己原先购买的主机。
4. X360的售后服务将进一步提升工作效率和速度，所有将主机返厂维修的玩家，将在五个工作日以内得到维修完毕的主机。

此外，微软官方还确认，无论任何原因，只要是用户在官方授权的零售店购买的X360游戏发生了损坏，都可以免费进行更换。但该业务目前仅限于微软第一方发行的游戏软件，且在购买游戏的时间上也有一定的要求。更换游戏所需要的周期大约为4~6周左右，需要申请更换游戏服务的玩家只需要到Xbox官方网站上下载一个PDF格式的申请表并填写好相关信息就可以将需要更换的游戏软件寄回指定地点更换。

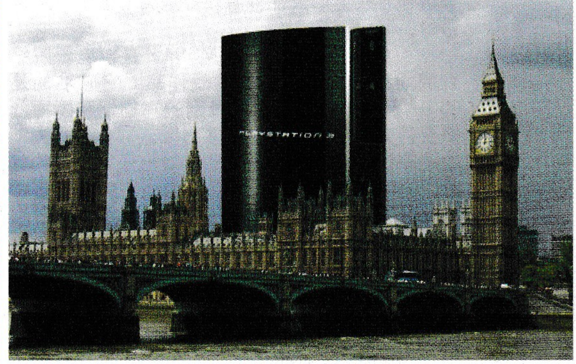
目前可提供免费更换服务的X360和Xbox游戏名单
镇压/Crackdown
疯狂大乱斗2/Fuzion Frenzy 2
战争机器/Gears Of War
光环2/Halo 2
卡美奥 元素之力/Kameo：Elements of Power
九十九夜/Ninety Nine Nights
完美黑暗/Perfect Dark Zero
哥谭赛车计划3/Project Gotham Racing 3
宝贝万岁/Viva Pinata
XBLA超值游戏套装 第一卷/Xbox Live Arcade Unplugged Vol.1

levelup 网友评论

评论1 微软在游戏行业虽然是新手，但的确是在不断的进步，不断的改善自己的缺点。（by 17楼）

评论2 期待行货入住中国大陆，数量众多的游戏加上完善的售后支持，X360前景不错。（by 25楼）

硬件 PS3英国首发销量16万台！热卖维持一周后猛跌82%



3月23日索尼次世代主机PS3在欧洲全境正式发售，根据权威统计机构Chart Track的相关统计数据表明，PS3英国首发的销量达到了165,000台，打破了英国历史上家用游戏主机首发的最高记录。

据悉，索尼官方为此次英国首发准备了220,000台PS3主机供货，截止到3月29日为止，其中的165,000台已经售出，市场消化率达到了七成以上。PS3的成绩仅次于索尼掌机PSP在2005年9月英国首发时创造的185,000台的销售记录，与另外两台次世代主机Wii和X360相比也更胜一筹。去年12月Wii在英国首发时，第一周的累计销量也只达到了105,000台。而X360于2005年12月首发时，在英国地区的首周销量只有70,000台左右，当然，这在一定程度上与当时的主机供货不足有关系。

然而PS3在英国的热卖只维持了不到一周时间，根据Chart Track的调查显示，从首发后第二周开始，主机销量开始明显下降，到4月4日时已经比发售之初下跌了82%之多。Chart Track的这一报告是针对英国7000家大小零售店进行了抽样调查后得出的，其范围涉及英国90%以上的游戏市场，所包含的连锁零售商包括GAME、Gamestation、Play.com、Asda和HMV等英国主要连锁电器零售商。除了硬件以外，PS3游戏软件的销量同样无法令人满意，包括《抵抗 灭绝人类》和《机车风暴》在内的多款PS3首发热门游戏销量都比发售之初下降了60%以上，形式不容乐观。

levelup 网友评论

评论1 延期令欧洲玩家的期待度持续高涨，故首发时核心玩家皆已入手。一般消费者面对价格高昂的PS3还是持观望态度，直接导致了这一局面的出现。（by 丽影）

评论2 和Wii与360已经形成稳健的市场比较，索尼开动的太迟了，PS3的销量只能靠有限的Fans支持，特别是欧洲一役，PS3的颓废之势实在是难以扭转。（by 78楼）

硬件 索尼确认PSP北美降价，专家预测降价有望带来热销

在PSP登陆北美两周年之际，索尼官方终于宣布掌机PSP在北美地区全面降价，普通版PSP（只包含PSP本体、电池和AC充电器）由最初的199.99美元官方建议零售价降低到现在的169.99美元，降幅达到了30美元。

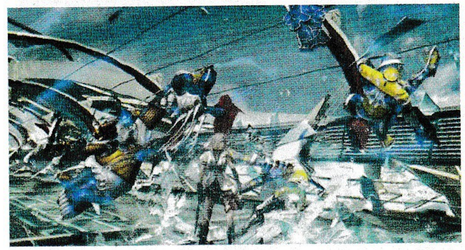
此次降价是PSP在北美发售两年以来索尼官方进行的第一次价格调整。除此之外，索尼官方还宣布两款PSP游戏《杰克与达斯特》、《虹吸战士：黑镜》将以廉价版形式发售，售价为19.99美元。

此前曾有传闻说，北美零售商联手向索尼施压要求全面降低PSP售价，而北美地区PSP售价调整的消息也在业内盛传已久。现在官方终于正式对外证实了这一消息的准确性，但还不清楚此次降价是否与零售商方面的举动有关，不过对于这一结果，业界普遍表示欢迎。投资分析专家认为，PSP上市后之所以始终比较被动，其中一个重要原因就是售价偏高，此次PSP大面积价格调整，无疑将有助于提高PSP的竞争力。再加上最近一个阶段，PSP已经基本摆脱了发售初期原创游戏软件阵容不足的尴尬局面，包括《核心危机 最终幻想VII》在内的许多重量级作品也将在不久后陆续推出，配合硬件的降价促销攻势，相信应该能够拉动更多的市场需求。

levelup 网友评论

评论 虽然现在还是北美降价，但估计不久亚洲和欧洲也得有所行动，打算近期入手PSP的玩家可得考虑考虑了。（by 5楼）

软件《最终幻想XIII》试玩可能于年底登陆PS3



根据来自Square Enix内部的传闻，PS3平台次世代RPG大作《最终幻想XIII》（以下《FFXIII》）的一个简短试玩版有望于今年年底圣诞期间以PlayStation Network下载游戏的形式登陆PS3平台，但具体内容和准确发售信息依然不明。

透露这一消息的是美国著名游戏杂志、素有"传闻加工厂"之称的Electronic Game Magazine（EGM）。EGM方面称，尽管Xbox Live在2007年的表现十分活跃，成为了下载游戏市场的最热门站点之一（这在很大程度上要归功于《光环3》）。但在今年年底的时候，一切都将得到逆转，因为Square Enix计划在年底通过PlayStation Network率先发售《FFXIII》的实际试玩版。

对于这一惊天传闻，Square Enix官方起初并未予以任何答复，但后来在无数媒体的穷追猛打之下也迫于无奈出面进行澄清，但内容也还是坚决贯彻一直以来奉行的"无可奉告"态度。一位官方发言人对媒体表示："很遗憾，Square Enix现在还无法对有关《FFXIII》试玩版的情报作出任何评论。"

levelup 网友评论

评论 这个试玩版会有多少含金量不得而知，毕竟现在游戏总体开发进度还相对较低。（by 无晒意见）

硬件 NDS带来数亿美元增长，任天堂提高财政收入预期

尽管从去年年底到今年年初的这段时间，需求量巨大以至于始终无法填补市场空缺的任天堂新一代主机Wii成为了最受业界和媒体关注的焦点，但实际上真正出乎任天堂意料之外并为公司带来巨大利润的最大功臣非NDS（NDSL）莫属。

任天堂近日正式对外宣布，由于掌机NDS在硬件和游戏软件两方面的空前热销，公司决定提高年度财政收入预期值。任天堂日本官方发言人、广报局广报课课长Yasuhiro Minagawa不无自豪地对英国路透社记者表示："每年年初的1月到3月时间是产品销售淡季，这在电子游戏产业几乎是一条惯例，但我们似乎是个例外。"

前不久任天堂官方发布年度财政预估报告时曾宣布，本财年（截止到今年3月31日）公司的预计净销售额将达到9000亿日元（约合76亿美元）。日前任天堂官方更正了这一结果，把预计财政收入提高到了9660亿日元（约合81亿美元），比先前增长了5亿5千5百万美元。

任天堂的正式财政年度报告预定于不久后的4月26日对外公开。

levelup 网友评论

评论 在游戏产业普遍业绩惨淡的年初销售淡季，Wii和NDS依然能保持供不应求的势头，老任现在可以得意的笑了，不过老话说的好：笑到最后的，才是笑的最好的……（by 2楼）

软件 PS3九月大爆发！索尼确认多款大作今秋重拳出击

隶属于索尼的半官方博客Three Speech近日对外宣布，包括《天剑》、《龙穴》在内的多款PS3游戏将有望在今年九月集中出击，而备受注目的《杀戮地带》和PS3版《瑞奇与叮当》也将在今秋首次亮相。

据Three Speech透露，《天剑》、《龙穴》将在今年九月正式推出，而PS3六轴动作感应代表作《战鹰》也将在这一阶段发售（很可能是以PlayStation Network下载方式）。不过最令人在意的是，Three Speech还确认，玩家们期盼已久的"PS3平台FPS大作《杀戮地带》，同样将在九月正式亮相，此外还包括PS3上的首款《瑞奇与叮当》续作。"

除此之外，Three Speech还保证，在九月将有多款PS2游戏开始对应PS3高清显示功能，其中包括PS2版《Wipeout Fusion》。更令人惊讶的是，Three Speech在文中还提到了Irrational Games公司的《生化奇兵》，并暗示这款自去年E3起就广受好评的X360/PC平台游戏将同时推出PS3版。

微软在去年的X06会议上曾公开宣布，《生化奇兵》为X360和PC独占游戏，现在还不清楚这款科幻射击游戏是否会登陆PS3。为此记者联系了SCE美国分社公共关系部，一位官方发言人表示，Three Speech是SCE欧洲分社下设的一个半官方博客，但除了《龙穴》将在今年七月登陆北美的消息以外，他并没有确认其他几款作品的准确推出时间。

levelup 网友评论

评论《天剑》和《龙穴》虽然是原创新作，但此前的几次亮相都收到了不错的反响，期待！《杀戮地带》到现在依然没有真正有价值的影像或试玩，希望年内能给FANS们一个交代！如果《FFXIII》试玩的消息准确话，年底PS3应该会火上一把。（by 1楼）

4月6日 星期五

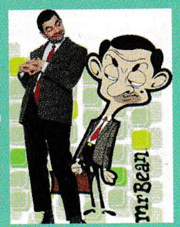
软件《最终幻想XIII》试玩可能于年底登陆PS3 P7

◇PS3登陆欧洲尚且不到两周时间，就传出了英国大型连锁零售商宣布PS3主机降价促销的消息。根据来自国外媒体IGN的最新报道，英国两家主流零售商Play.com和WH Smith近日几乎同时宣布，PS3零售价由官方制定的424.99英镑减低到现在的399.99英镑，降幅达到了25英镑之多。目前，WH Smith的促销活动预定截止到4月19日，而Play.com方面则没有给出活动的具体时间期限。

◇日本游戏杂志《FAMI通》日前对日本玩家进行了一次调查，调查的问题是玩家还希望看到那些游戏走向多平台化。结果显示Capcom的《怪物猎人3》（暂名）获得了最多的选票，其次是《MGS4》（PS3）、《最终幻想XIII》（PS3）、《DQ9》（NDS）和生化危机5（X360/PS3）。

◇在日本PC游戏业曾一度创造销售奇迹的AVG游戏《Fate/Stay Night》继去年公布PS2版以后今年再度出击，此次Type-Moon把目标瞄准了热门掌机PSP。本作将被命名为《Fate/Tiger大乱斗》，原作中的人气角色们将以全新Q版卡通形象全新亮相，不过这次的争夺焦点不再是圣杯，而是由主人公卫宫士郎的大姐头大河（老虎）老师所引发的"虎圣杯"争霸战。

◇备受英国观众喜爱的喜剧片"《憨豆先生（Mr.Bean）》系列"终于有了自己的PS2游戏，据PS2版《憨豆先生》的开发商Blast! Entertainment公司介绍，游戏将以动画版"《憨豆先生》系列"为背景，采用3D的人物形象，讲述憨豆为了寻找失踪的生命中最重要的伙伴——泰迪熊，而展开的冒险之旅。



◇由全球知名广告设计公司TBWA为索尼SCE制作的PSP宣传静态广告，近日获得了德国传媒界颁发的最高奖，2006年度Lead Award金奖。获奖的三组广告都以白色PSP为主题，使用了白色的死神、狼蛛和紧身衣SM女的形象来突出强烈的反差效果，给观看者留下了极为深刻的印象，也因此获得了评委会的认同并最终获奖。

硬件 NDS带来数亿美元增长，任天堂提高财政收入预期 P7

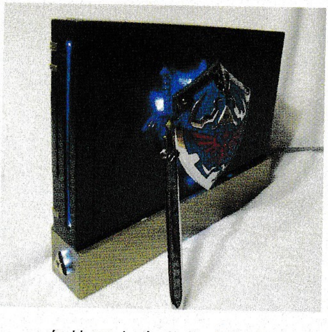
4月7日 星期六

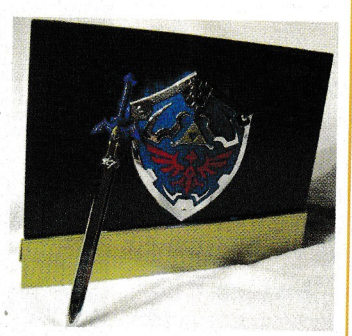
软件 PS3九月大爆发！索尼确认多款大作今秋重拳出击 P7

◇当微软前不久正式公布精英版X360和与其配套的120GB大容量硬盘时，售价首先成为了备受各界争议的对象，而微软对此则辩护说：X360硬盘不同于普通电脑硬盘。因为市面上出售的普通硬盘是通用的非定制硬盘，玩家必须要自己安装，这对于许多普通用户来说并不像简单的插拔操作和游戏那样轻松。

◇近日，索尼SCEA方面再次对外宣布，《战鹰》的BD版和下载版将同步推出，玩家可以通过自己喜欢的方式来购买这款游戏。但官方发言人没有透露BD版和下载版在游戏内容和实际售价方面是否会有所区别，不过有传闻说下载版的《战鹰》可能是免费提供的，但只具备最基本的游戏内容，如果玩家想要体验如大规模多人联机游戏等其他模式的话，则必须额外付费下载。

1 最强DIY！塞尔达传说Wii主机





自从三大次世代主机相继正式面市以来，我们看到过不少相关的DIY作品，然而今天要为大家介绍的这款DIY作品，则堪称近期我们所见到过的所有同类作品中最优秀的一个，这就是由美国资深DIY爱好者Ramon J. Stokes打造的塞尔达传说版Wii主机。这台Wii主机表面采用了精致的黑色纹理锻造效果，底座也被制作成了暗金色，正面还装有一个醒目的三角力量标志。主机上最引人注目的，莫过于侧面的蓝色背光剑盾组合标志，据制作者Stokes介绍，林克的剑与盾来自“限定版《塞尔达传说 黄昏公主》的原声音乐CD”附送商品，主体为全金属制，做工十分精良，而且由于是首发限量生产，现在已经很难买到。

2 手枪换Xbox！微软赞助墨西哥城治安整顿计划



作为世界犯罪高发城市之一的墨西哥城，为了降低犯罪率当局可谓是煞费苦心。近日，为了抑制城市私人枪支泛滥，墨西哥城政府开始启动一项特殊的枪支上缴计划，不过这项计划并非使用强制手段，而是以枪支兑换PC和Xbox主机的方式来吸引持枪者主动上缴手中的武器。

据当地政府称，市民只要将枪支交到警察局就可以兑换相应的奖励，大型枪支可以兑换PC，而小型枪支则可以直接兑换成现金或Xbox游戏主机。当局表示，为此次活动准备了100台PC和Xbox，软件则全部由微软公司免费提供。活动刚一开始就有17支枪械上缴，其中还有12支是来自于墨西哥市犯罪率最高的泰比特地区。

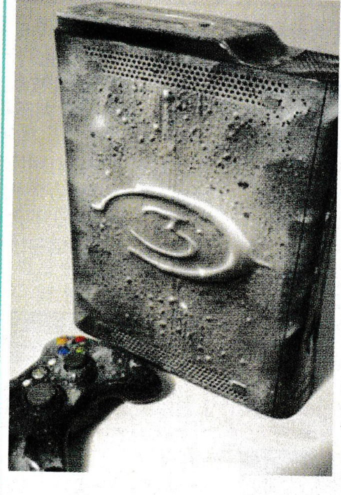
3 “索尼NDS”与“任天堂X360”



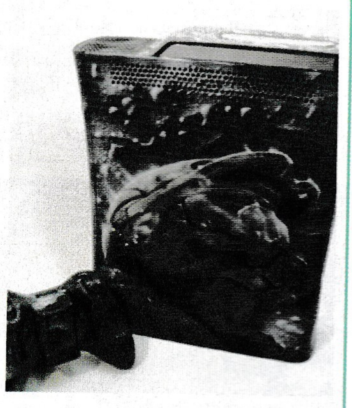


一位德国网友为我们提供了两张拍摄自德国中部城市卡塞尔一家游戏店内令人狂汗的照片，从中不难发现，广告传单上赫然印有“Sony Nintendo DS”的字样，在店内广告牌上甚至还能惊奇地发现“Nintendo X Box 360”这样闻所未闻的新主机。据说这家店内出售的NDSL和X360并无什么特别之处，不知道店家究竟是有意以这样的字眼来吸引好奇的顾客，还是压根就不清楚这几个名字是根本不可能同时出现在一台主机上这么一个简单的道理。

4 《光环3》主题X360





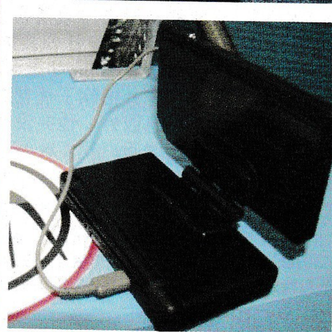


看完了“塞尔达Wii”，下面为大家介绍的是“光环X360”。画面中这款以《光环3》为题材进行涂装的X360主机，由于采用了特殊的喷涂工艺和手法，因此拥有超乎寻常的美妙立体感。主机左侧绘有士官长头像，右侧则是《光环3》的标志，人物栩栩如生整体效果十分出众。这台独特的X360在网上的拍卖价已经被炒到了1000多美元，而且依然有不断上升的趋势。尽管价格不菲，但光是其出色的涂装效果和《光环3》的超高人气，恐怕就足以令许多FANS心甘情愿地掏腰包了吧。

5 太阳能环保型NDS与移动式太阳能Wii

硬件DIY爱好者总是闲不住，所以各种游戏主机的DIY活动永远也不会停止。近日，国外专业硬件改造指导组织Tom's Hardware Guide公布了他们改造完成的使用太阳能环保能源的Wii和NDSL主机，让我们再次见识了国外DIY爱好者的异想天开。





移动式Wii平台使用一块太阳电池能板，仅能提供20瓦的电力。虽然Wii的省电功夫超一流，但是单单运行游戏就会耗掉差不多18瓦左右的电力，再加上液晶屏幕还有音响则要130瓦，光靠太阳显然不够，若想要能正常运作，需要利用太阳能板将蓄电池充满，才能供给8小时左右的游戏时间。

NDSL的太阳能改造相比之下就要残忍的多了，不仅要用砂纸对NDSL表面进行打磨，还得生生用一片合叶把主机与太阳电池板连接在一起，其过程令人惨不忍睹。尽管最后的实际工作效果还算不错，但估计没几个人愿意把自己心爱的NDSL搞成这副样子。





还记得levelup建站一周年庆典的时候，编辑部买了一个巨大的生日蛋糕，有三层高！我当时就想，两周年岂不是要买六层的蛋糕……3月26日是网站诞生两周年的日子，小编们本想出去小吃一顿庆贺一下，不巧正好赶上网刊截稿，再加上网站任务繁忙，最终只好以连夜加班的形式度过，所以别说是蛋糕，就连蛋糕渣都没吃到。本期图鉴就为大家选送一些比较有特色的游戏主机蛋糕，各位读者大人们过了眼瘾，对我们也算是一种形式的激励吧。

MOG OF WAR

国外网友绘制的莫古利版战神，看着莫古利脚下被抽的半死不活的陆行鸟、仙人掌和冬贝利，实在是在让人不寒而栗……

游戏主机蛋糕秀


这个最强，虽然做工差了点，但几乎达成全机种制霸了。

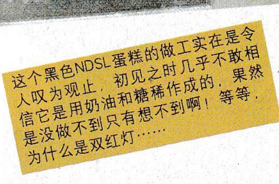
X360登陆澳大利亚一周年庆典时微软官方制作的X360蛋糕，可说是同类作品中的上上品。


据说这场婚礼的两位新人都是来自SCEA的员工……


相当有诚意的NES（FC）蛋糕，连手柄的部分都完美还原！



堪称到目前为止最强的主机蛋糕，外型、颜色和细节部分都非常逼真，还原度绝对可以打满分。



这个黑色NDSL蛋糕的做工实在是令人叹为观止，初见之时几乎不敢相信它是用奶油和糖稀作成的，果然是没做不到只有想不到啊！等等，为什么是双红灯……

废物再利用的艺术——使用易拉罐制成的吃豆人

喂！哥们，你咬错人啦！

俺不要洗澡……澡……澡……澡（回声持续ing……）


敬业精神


大家不要惊讶，这不是因为家里没地方所以找个汤盆当狗窝，而是一道名为“狗肉锅”的名菜，各位看这选料，全是新鲜肉……（别再用这种眼神看我，再看我就把你炖掉）


早跟你说开车时要系好安全带了……


喂！前面带狗的那个说的就是你，不戴头盔外加超载，还敢别人！

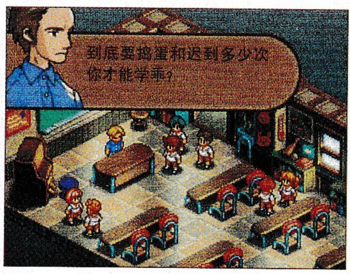


S·RPG	NDS	最终幻想战略版A2 封穴的魔法书	日版
		ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	人数：1人
		厂商：Square Enix ｜ 发售日期：预定2007年	售价：未定

FINAL FANTASY TACTICS A2 ファイナルファンタジー タクティクス 封穴のグリモア

《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》（以下简称《FFT-A2》）是2003年2月14日发售的GBA游戏《最终幻想战略版Advance》（以下简称《FFT-A》）的正统续作，作为一款拥有硬朗战斗系统和引人入胜故事情节的人气S·RPG系列登陆NDS后的全新篇章，本作同样以异世界伊瓦利斯为舞台，但在时间背景上似乎更接近于PS2版《最终幻想XII》。游戏的主人公也与前作一样，由于一个偶然的契机而从现实世界穿越时空来到了伊瓦利斯大陆。神秘的魔法书、神奇的异世界，时隔四年后的今天，伟大的冒险故事将在NDS上再次展开！

空无一人的图书馆，魔法书为少年打开异世界冒险之门



暑假前夕，向来喜欢调皮捣蛋的主人公鲁索由于恶作剧而遭到老师的惩罚，被命令前往图书馆整理图书。





在浩如烟海的书籍中，一本古老的神秘魔法书吸引了鲁索的注意，而就在他翻开书本把名字写上去的时候，立刻被书中放出的耀眼光芒所包围。鲁索哪里知道，他穿越时空的异世界冒险之旅这才刚刚开始而已……

现实世界的主人公与异世界的女主角 两人的相遇将编织出怎样的神奇故事

主人公鲁索穿越时空，来到了生活着形形色色种族的异世界伊瓦利斯，在这里有着现实世界人类所不了解的生物和魔法力量的存在，女主角阿蒂尔则是鲁索在伊瓦利斯遇到的一名职业猎人。对眼前的世界一无所知又举目无亲的鲁索并没有感到迷茫和沮丧，相反，在旺盛的好奇心的驱使下他开始了与阿蒂尔的冒险，在这充满未知的世界中，等待着二人的又将是怎样的挑战呢？

充满野性魅力的阿蒂尔

▼个性豪爽又有些冒冒失失的阿蒂尔，给人的感觉总是朝气蓬勃干劲十足的样子。即便是面对陌生人也丝毫不会露出一丝胆怯的她，在完全意想不到的情况下与鲁索意外相遇了。



阿蒂尔

Adel Profile

精明干练、好胜心十足的阿蒂尔，是一位性格稍有些复杂的美少女猎人。每天都过着随心所欲的自在生活的她，由于向来崇尚"金钱至上主义"，被同伴们戏称为"猫·阿蒂尔"。

追寻冒险乐趣的鲁索

鲁索



Luso Profile

通过古代魔书来到伊瓦利斯的少年，自幼憧憬着冒险生活却对鬼怪一类的东西非常害怕。由于好奇心旺盛又缺乏危机感，因此总是会被卷入到莫名其妙的危险境地当中。

▶初次来到伊瓦利斯大陆的鲁索对眼前的一切都充满了好奇，由于天性好动又正义感十足，因此经常被扯进一些突发事件当中。实际上是个典型的单细胞生物，因此偶尔也会被阿蒂尔耍弄。





画面效果进化，战斗场面更加壮观

与GBA版前作相比，本作在战斗系统方面得到了大幅强化，不仅增加了新的职业和新怪物，游戏战略性也得到了进一步的提升。另外，在继承前作世界地图探险的基础上，又增加了区域地图的概念，每个地区也都对应各自的小地图，玩家的冒险旅程将更加丰富多彩。



铺天盖地“螺丝雨”？



◀具备全屏幕攻击效果的“螺丝雨”。攻击，除了给予敌人伤害以外是否还附带其他效果呢？



大范围火焰爆破！

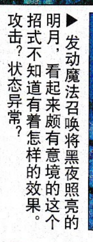


◀以玩家瞄准的魔法施放地点为中心，将范围内的敌人卷入巨大魔法阵中炸得粉身碎骨，巧妙利用的话可以一举消灭大量敌人。



▲大家最熟悉的雷属性魔法，画面效果改良后看起来威力更大！

召唤月亮消灭你！



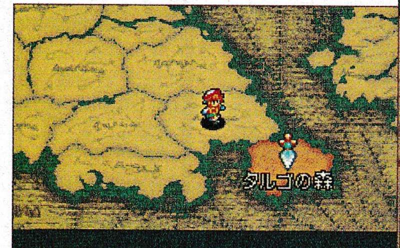


◀发动魔法召唤将黑夜照亮的明月，看起来颇有意境的这个招式不知道有着怎样的效果。攻击？状态异常？

区域地图使冒险进一步深入！

本作中的世界地图是由众多次一级的区域地图所构成，玩家可以在区域地图内的村庄整备和收集情报，也可以探索各种未知的领域。而且在区域地图内除了战斗以外，玩家还有机会结识新的伙伴，在更为广阔的世界中尽情享受探索和冒险的乐趣。

从世界地图到区域地图



在小岛的尽头有一座寂静的森林，森林的深处隐藏着一个村庄。



穿越森林的阳光大道，众多旅行者常年来往的必经之路。

◀在世界地图上选择某个区域后，就可以移动到该区域展开新的探索。

区域地图内的冒险！

▲当遭遇敌人时则自动切换到战斗场景。



▲在城镇中可以进行整备和收集情报。

新职业追加，战略性大幅提高！

根据种族不同而各具特色的职业是该系列的一大特色。在《FFT-A2》中，职业的种类又有了大幅增加，不仅如此，就连原有的老职业也将焕然一新。尽管官方目前没有公布新职业的具体情报，但从公开的游戏画面中我们还是可以发现一些新职业的蛛丝马迹。

魔法剑士类新职业 运用毒属性攻击削弱敌人

▲将毒属性魔法附加在剑上进行攻击，可以在给予敌人物理伤害的同时附带毒属性攻击效果，其特点类似于魔法剑士，很可能是以状态攻击为主的新职业。



▲穿着类似于和服的新职业，初看上去以为是武士，不过在攻击指令中却出现了名为“旋风”的风属性招式。尽管效果类似于魔法，但尚不清楚其具体特性为何。

和风韵味浓郁的新职业 使用风之力将敌人撕裂！

伊瓦利斯关键词

种族

在伊瓦利斯大陆上生活着多姿多彩的种族。比如在《FFT-A》和《FFXII》中出现的兔耳维艾拉族、擅长机工学的莫古利族、长相酷似蜥蜴的邦加族以及充满智慧又讨厌纷争的努·莫族。所有这些各具特色的神奇种族，构成了整个伊瓦利斯世界庞大的社会体系。



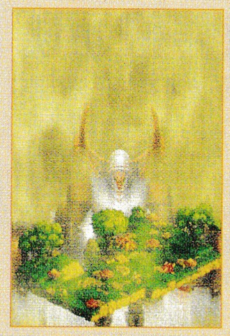
神兽

“《FFT-A》系列”中的神兽，是担负守护异世界伊瓦利斯中的水晶以及各种族生物的守护神，与《FFXII》中出现的召唤兽一样也可以进行召唤。另外，在《FFT》的世界中，也存在着一部分与《FFT-A》中的神兽和《FFXII》中召唤兽相同名字的恶魔。



上下双屏共同演绎——神兽召唤！

在伊瓦利斯世界中存在的守护神兽，拥有无与伦比的强大实力，为了表现如此魄力十足的神兽召唤画面，自然是要NDS的双屏幕同时上阵啦！而且神兽召唤的攻击效果将覆盖地图上的每个角落，所有敌人将在瞬间遭遇灭顶之灾！



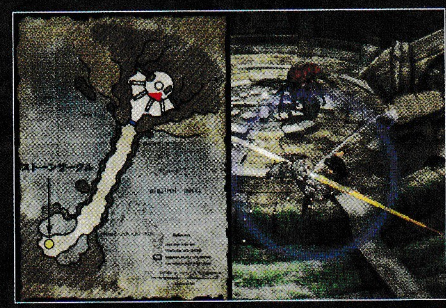




神兽的攻击手段绝对可以用天翻地覆来形容。从画面来看，其外貌与《FFXII》中登场的狮子座统治者巴修玛利姆颇为相似，头上的巨大双角，力大无穷的双臂……难道是同一角色的友情客串？



Tecmo公司的“《忍者龙剑传》系列”最新作《忍者龙剑传　龙剑》将登陆掌机NDS，以高品质画面和爽快操作见长的“《忍者龙剑传》系列”此次完全舍弃这两大优势，敢于向新游戏玩法发起挑战。在《忍者龙剑传　龙剑》中主人公的移动、跳越、攻击、调查等操作完全要使用触控笔来进行……所有这些全都能够使用触控笔轻松完成。不仅如此此游戏还将是以NDS主机纵置的状态来进行，游戏的类型也并非是系列传统的动作游戏，而是全新的动作冒险类型，总之玩家可以在掌机上体验到一款完全不同的《忍者龙剑传》作品。


▲游戏时需将NDS纵置，左侧画面表示地图、动画效果等，右侧画面则是游戏的实际画面。

A·AVG NDS	忍者龙剑传　龙剑		日版
	NINJA GAIDEN：Dragon Sword		人数：1人
	厂商：Tecmo	发售日期：2007年秋预定	售价：未定

沿袭系列世界观设定的动作冒险新作

本作拥有与“《忍者龙剑传》系列”作品相同的世界观，但讲述的故事却全然不同。游戏在介绍故事剧情时是通过插入大量的漫画风格插画来实现的，大大增加玩家对于游戏的投入度。

此外，作为一款动作冒险游戏，游戏中不仅有爽快的战斗，还有各种阻碍玩家前进的谜题，这些都需要玩家开动脑筋去一一解明。



▲回到忍者据点的隼龙发现据点不知被何人袭击。



▲本作的主人公依旧是隼龙，他口中所说的“DS”是指？

永远的主角隼龙登场确认　全新女性角色公布！

本作的主人公除了“隼流忍术”的年轻继承人隼龙外，还有一位美丽的生面孔出现，她就是“女忍者”。虽然目前还不知道这位女忍者是否是可操作角色，但是可以肯定的是她在本作中将担任十分重要的作用。


▲游戏设定画中的隼龙没有带面具，而看上去他似乎十分年轻，或许本作讲述的是隼龙青少年时期的故事。

▲时而忧郁、时而乖巧的女忍者拥有不亚于隼龙的身手。她身后背着的少年不知是何人。

刀匠老人村正再临！

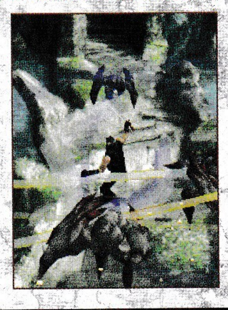
在“《忍者龙剑传》系列”中起着重要作用的刀匠村正也将会在本作中登场，Xbox版《忍者龙剑传》中在帝都蒂龙经营武器店的村正，似乎此次将会在忍者据点同样为隼龙提供帮助。

制作人板垣伴信访谈

——Team NINJA开发NDS软件的缘由是什么？

板垣：我们之前已经在家用主机上开发了动作游戏、格斗游戏以及特殊类型的“《死或生　极限沙滩排球》系列”等，于是我们想向掌机游戏开发发起挑战。其实我们在很早以前就有了开发掌机游戏的想法，还一度在PSP和NDS两平台之间犹豫不决，最后我们选择了拥有特殊操作方式的NDS，因为家用机游戏要发挥出家用机的优势，掌机平台亦是如此。

——使用触控笔直接斩击敌人的独特动作是怎样想出来的？



板垣：这并不是什么特别的想法，在我们宣布加入NDS平台开发时就已经确定了游戏要这样做。

——游戏中的操作是否是只使用触控笔？

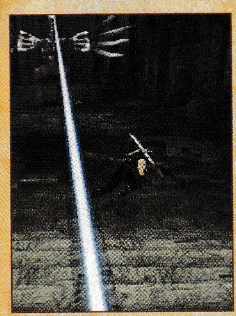
板垣：是的。但是由于游戏的独特性，防御还是必须使用按键来操作，而其他的动作全部都可以使用触控笔实现。只要轻轻的点击触摸屏就可以施展三角跳等动作，诸如隼龙跳起在空中发出手里剑这样的连续动作也是通过触控笔完成的。游戏中类似这样数量众多的复杂动作都是仅使用触控笔就可以完成，这是家用机所无

使用触控笔进行的全新操作

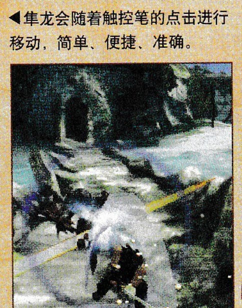
本作中隼龙除了防御以外的一切动作全部都是由触控笔来完成，从简单的移动、攻击，到复杂的连续技、忍术都可以使用触控笔轻松实现。

移动、攻击

游戏中使用触控笔点击画面某处隼龙就会向该方向移动，快速两次点击则是跳跃。战斗时，在距离敌人较远时用触控笔点击敌人隼龙就会发出手里剑进行攻击，当使用触控笔进行滑动时，隼龙就会根据滑动的方向进行不同的攻击，例如横向滑动为横斩、纵向滑动为纵斩等。



▶玩家可以根据不同的情况操作隼龙使用不同的攻击方式对敌。



◀隼龙会随着触控笔的点击进行移动，简单、便捷、准确。

▲贴壁等高难度动作也可以轻松完成。

忍术

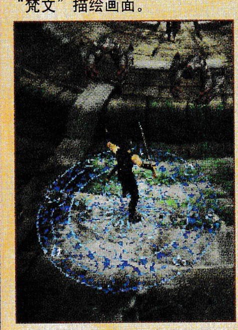
本作中发动忍术也需要通过触控笔完成。游戏中点击触摸屏左上方的"梵文"就将进入忍术发动画面，此时伴随着隼龙咏唱"临·兵·斗·者·皆·阵·列·在·前"九字真言的声音，玩家要按照画面提示完成"梵文"的描绘，如果限制时间内能够正确完成的话，忍术就会成功发动。





◀▲"梵文"描绘画面。左侧画面中隼龙咏唱九字真言，"梵文"下方的圆点槽则表示描绘"梵文"的时间限制。

▼面对大量敌人隼龙准备发动忍术攻击。发动后画面将切换至"梵文"描绘画面。



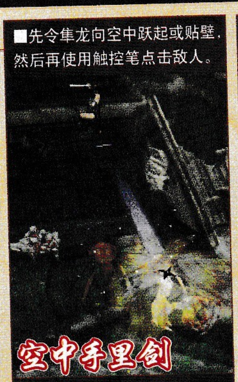




▲"梵文"输入成功后隼龙释放出一个巨大的火球，此时玩家需要使用触控笔指引火球的前进方向，当火球击中敌人后便会爆发从而给予敌人伤害。

连续技

游戏中隼龙潇洒的连续攻击也可以通过触控笔轻松实现，玩家只需将点击、滑动等简单操作进行组合就能够发出连续攻击克敌制胜。下面向大家介绍几则游戏中最基本的连续技。



■先令隼龙向空中跃起或贴壁，然后再使用触控笔点击敌人。

■对准目标自下而上滑动触控笔，隼龙便可用斩击将敌人浮空，之后也可以进行连续追击。



■从空中对地面敌人进行斩击，此技不仅可以躲避敌人的地面攻击，还能够对敌人进行无防御状态下的打击。

■当灌顶斩没有击中敌人而是击中地面时，强大的攻击力与地面的碰撞会生成大范围的冲击波攻击。



■跳跃中使用触控笔进行横向滑动，隼龙会滑行对多个敌人发出连续攻击。

BOSS战

游戏中将会有多个强力的BOSS登场。这些BOSS不仅攻击手段丰富而且身材巨大，想要击败他们需要费些功夫。





▲虽然隼龙能够防御其巨大的爪击，但是却无法防御它的咬技，被咬住时快速滑动触控笔隼龙便能挣脱。

◀BOSS战中根据距离将会有远、中、近三种视点的变化



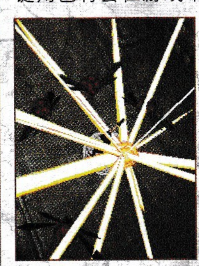
法实现的。

——忍术也是使用触控笔释放?

板垣：是的。忍术是使用触控笔写出"梵文"来发动。最初我们想使用汉字，但是考虑到欧美玩家无法接受所以就改为"梵文"。另外忍术正在发动时使用触控笔快速滑动还可以使忍术的威力增强。

——游戏中还将有新角色登场?

板垣：对。本作与今后的作品之间将有关联性，而架构之前桥梁的关键角色将会在游戏中出现。还有，游戏中还将有一位与隼龙同样经历了严格修行的女性角色登场。

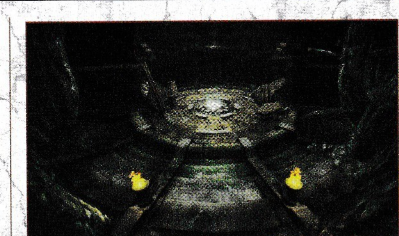


——她是隼龙的同伴吗?

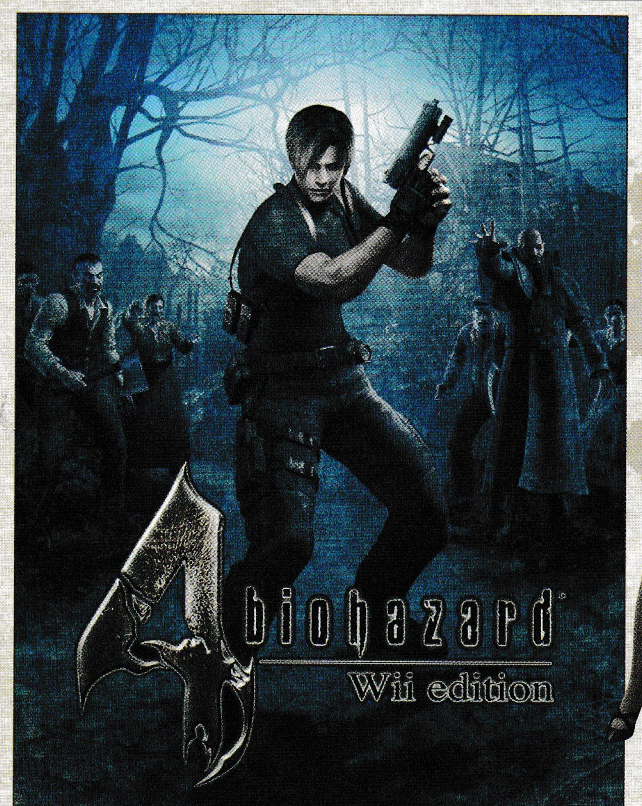
板垣：嗯，但最初她是作为操作指南角色登场。本作使用触控笔操作的新操作方法很多，因此人性化的操作指南是十分必要的，但是让超级忍者隼龙来担任指南好像有些大材小用，因此这个任务就交给了女忍者。当然，她还将在操作以外的部分出现。

——原来如此。目前的开发进度如何?

板垣：大约三成。基本的设计已经完成，之后将进入细节的制作部分，本作计划在年内与玩家见面。这是作为一款100%纯粹的动作游戏进行开发的，喜欢动作游戏的玩家一定不要错过，敬请期待。



▲在NDS平台上，游戏场景效果表现不俗，显示了Team NINJA过硬的技术实力。



登场角色回顾与简介

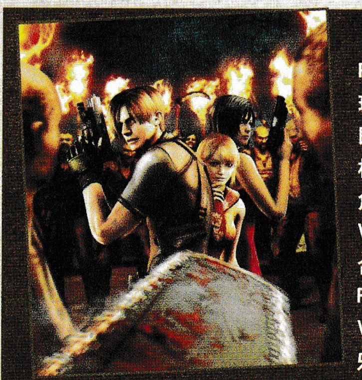


▲本作主人公，现年27岁。6年前作为一名新任警员被卷入浣熊市的安布雷拉事件，现已经成长为一名优秀的特工，为了调查大总统女儿失踪事件只身前往欧洲。

▲在6年前的安布雷拉事件中与里昂协力的神秘女子，此后行踪不明。年龄、国籍一切不明。

▲大总统的女儿，20岁的活泼女大学生。在上学途中被绑架，有人称在欧洲的一座山村见过她。

◀自称原来是一名警察，不知为何被囚禁在村中，被里昂解救后帮助里昂一起进行调查。他似乎对山村的情况很了解，但又不肯多透露什么。



于2005年在NGC和PS2平台发售并获得全球玩家好评的《生化危机4》即将移植任天堂次世代主机Wii，Wii版将把“《生化危机》系列”的恐怖感与Wii独特的操作方式相融合，即便是玩过NGC和PS2版的玩家也能够从Wii版中体验全新的游戏乐趣。

ACT Wii	生化危机4 Wii版		日版
	バイオハザード4 Wiiエディション		人数：1人
	厂商：Capcom	发售日期：2007年5月31日	售价：5040日元

充分发挥Wii优势的操作

本作的基本流程与NGC版和PS2版相同，最大的区别是游戏将全部使用Wii遥控器手柄和双节棍手柄进行操作。如此一来不仅瞄准变得更加简便，而且装弹和用刀攻击等动作也都变更为使用Wii遥控器手柄来操作。



基本操作详解

摇杆
角色的移动
光标的移动

C键
持刀状态
◆按住C+A键为刀击

Z键
跑、180度转身
◆跑：摇杆↑+Z
◆180度转身：摇杆↓+Z

晃动遥控器手柄
◆非持枪状态下“刀击”
◆持枪状态下“装弹”
◆持刀状态下“刀击”

遥控器手柄指示器
准星的移动（持武器时）

十字键
视点的移动
持武器状态中装弹

A键
动作、攻击、决定
◆在各种情况下的动作决定
◆按住B键+A键为攻击

B键
持武器、项目取消
◆按住B键+A键为攻击

+键
对阿什莉发出“跟随”或“待机”指令

-键
打开状态画面
跳过剧情

1键
打开地图

2键
打开选项菜单

带来全新绝妙体验的Wii版特色操作方式

装弹

按住遥控器手柄的B键再晃动手柄就可以为武器添加弹药，装弹时手柄的扩音器中还会传来逼真的音效。

瞄准



使用Wii遥控器手柄可以对画面中的任意地方进行瞄准。准星平时为白色，当处于举枪状态下时为绿色，瞄准的对象是可攻击物体时准星将变为红色。

刀击

在距离敌人很近时挥动Wii遥控器手柄，里昂能够自动检测敌人的所在方向并用刀进行攻击。破坏木箱和桶时也可以使用。

Wii版特有全新操作 爽快感大幅LEVELUP！

QTE回避

本作中紧急情况下出现的QTE选项除了与之前版本一样的按键形式外，还有的需要通过晃动Wii遥控器手柄来完成。

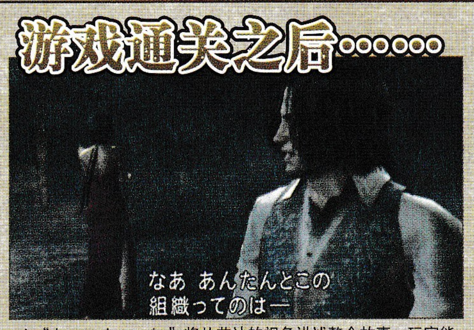


▲▶相对原版，加入了晃动遥控器手柄操作的QTE肯定会更加紧张刺激。

船上里昂的脚被绳索缠绕，之前版本是通过连续按键来进行切割，而Wii版中将进化为更直观的挥动手柄。挥动的越快斩击速度也就越快。



游戏通关之后……



▲"the another order"将从艾达的视角讲述整个故事，玩家能从另外一个角度更深地理解事件的真相。

游戏正篇结束后同样将出现PS2版中的"the another order篇"，当然艾达的操作方式也与正篇相同。此外通关后还将有大量的隐藏要素出现，除了之前版本中出现的隐藏武器、特别服装等，还将会有Wii版特有的全新要素登场。



▲艾达的操作同样是使用Wii遥控器手柄和双节棍手柄，由于艾达的动作与里昂稍有不同，因此玩家会有不一样的操作手感。

制作人访谈



——本作之前已经移植过一次，此次出于什么样的想法又进行了第二次移植呢？

川田将央（以下，川田）："《生化危机》系列"的系统和Wii主机的特征十分吻合，此次移植就是因为这个单纯的理由。

——Wii遥控器手柄将会有各种使用方法吧？

中井实（以下，中井）：之前的按键操作方式将变成挥舞、晃动等操作。

——似乎刀也是能够自动探测的。

川田：本作中刀的威力进行了一些调整，分为单纯的挥舞攻击和作出持刀姿势后的攻击，后者的威力要强些。

——游戏的操作会很难吗？

中井：我们此次的目标是能够让家庭成员都能体会游戏乐趣，因此在游戏难度上作了调整，玩家还可以在游戏最初选择简单的难度开始游戏，不仅受到攻击时体力下降得少，而且瞄准也变得轻松了。

——武器有自动补正吗？

中井：Easy、Amateur模式中武器所发出的激光瞄准线要比困难模式中到达的距离更远。

——瞄准以外还有什么变化吗？

中井：本作基本是移植于NGC版，但是PS2版中的要素也会在游戏中全部出现。

——游戏投入度似乎更强了。

中井：目前为止已经玩过《生化危机4》的玩家也能够在本作中体验到全新的游戏感觉。敬请期待。







STG Wii **生化危机 安布雷拉历代记** 日版

バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ		人数：未定
厂商：Capcom	发售日期：未定	售价：未定

在去年的E3展中正式发表的“《生化危机》系列”Wii平台最新作《生化危机 安布雷拉历代记》的详细情报终于公开。本作一改之前系列正统作品的动作冒险类型，而是活用Wii独特的操作方式以光枪射击类型登场。正如游戏的副标题所示，本作将讲述“《生化危机》系列”故事发端的大型企业安布雷拉公司的兴衰始末，从多名主人公的视点来揭示之前系列作品中所不为人知的秘密。

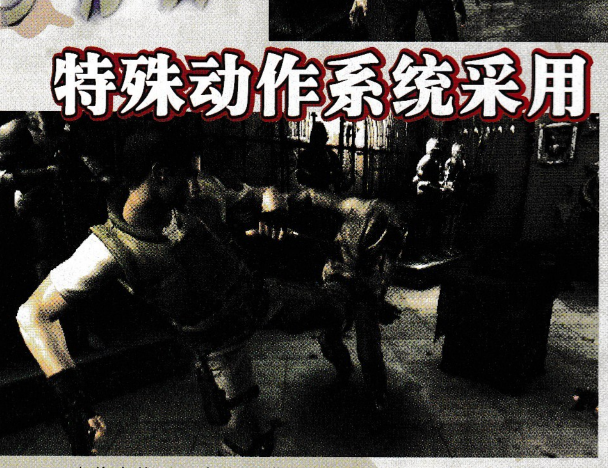
バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ

第一人称视点 令你体验前所未有的恐怖冲击

◀游戏中不必向以前作品那样寻找钥匙来开门，而是直接使用枪将门破坏粉碎并通过。

▶张开血盆大口的丧尸不断地撕咬着自己，主视点游戏将带给玩家更逼真的临场感。

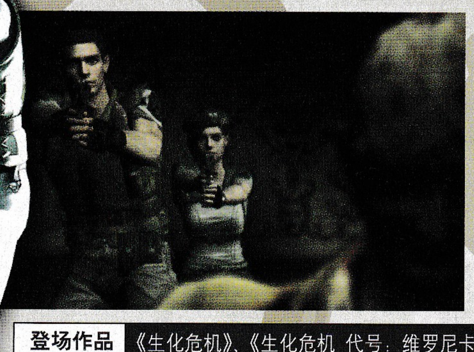
特殊动作系统采用



本作中将采用类似于《生化危机4》中那样的特殊动作系统，在特定的时机和状况下正确输入指令，角色就会使用特殊的攻击动作进行攻击。虽然本作是以主视点进行，但在特殊动作时玩家能够看到角色们帅气的动作画面，而根据角色的不同特殊动作也有所不同。

再临恐怖险境的战士们

克里斯 Chris



登场作品 《生化危机》、《生化危机 代号：维罗尼卡》

所属于S.T.A.R.S.的ALPHA小队，是小队的核心人物。他的射击技术为全队第一，并具备优秀的观察力和洞察力。克里斯实战经验丰富，能够熟练运用各种武器以及格斗术。

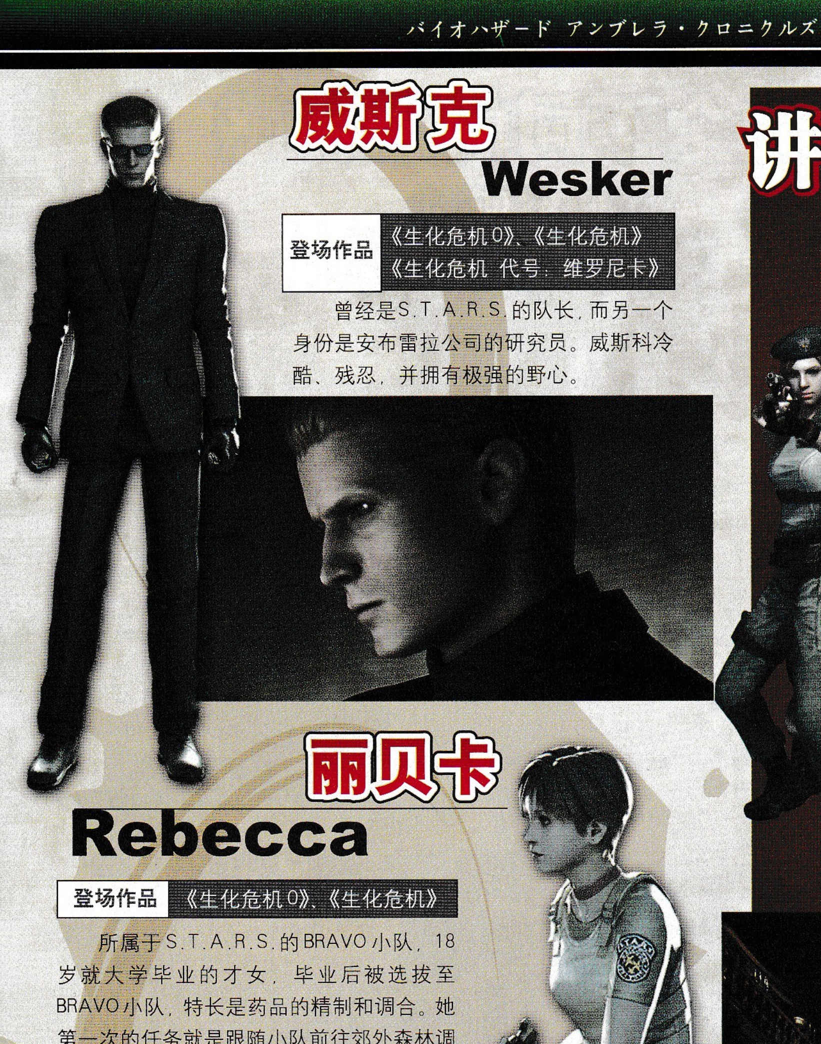
吉尔 Jill



登场作品 《生化危机》、《生化危机3》

ALPHA小队的惟一一名女性成员，拆弹专家。从洋馆成功逃脱，在克里斯前往欧洲调查安布雷拉总部后，她返回浣熊市开始对市内的主要设施进行调查。调查中“t−病毒”在城市中爆发，吉尔被迫逃出浣熊市。





威斯克 Wesker

登场作品	《生化危机0》、《生化危机》《生化危机 代号：维罗尼卡》

曾经是S.T.A.R.S.的队长，而另一个身份是安布雷拉公司的研究员。威斯科冷酷、残忍，并拥有极强的野心。

丽贝卡 Rebecca

登场作品	《生化危机0》、《生化危机》

所属于S.T.A.R.S.的BRAVO小队，18岁就大学毕业的才女，毕业后被选拔至BRAVO小队，特长是药品的精制和调合。她第一次的任务就是跟随小队前往郊外森林调查猎奇杀人事件，在搜查黄道列车和干部养成所之后被卷入洋馆事件。

比利 Billy

登场作品	《生化危机0》

元海军少尉，被指控屠杀23人而判死刑。在前往执行死刑的途中护送车被袭击，比利因此得以逃脱，为了从危险之地逃脱他与丽贝卡共同行动。比利少言寡语但正义感很强，具备超出常人的洞察力和武器使用能力。

讲述安布雷拉公司走向灭亡的故事

本作是按照系列作品中事件发生的先后顺序，描写发生在《生化危机0》、《生化危机》、《生化危机2》和《生化危机3》各作品背后的故事，游戏随着各作主人公的视点逐渐揭开安布雷拉公司走向灭亡的事实真相。玩家将在冒险过程中不断地搜集跟安布雷拉公司有关的资料档案和道具，不仅将把系列作品贯穿起来，还会对系列作品中所存在的疑点谜团进行一次完全的补充。



1998.7.23



浣熊市警察局特种部队S.T.A.R.S.的BRAVO小队调查黄道列车以及安布雷拉干部培训所遗迹。

——《生化危机0》

1998.7.24



为了搜寻失去联络的BRAVO小队，S.T.A.R.S.的ALPHA小队奉命出动，郊外洋馆事件发生。

——《生化危机》

1998.9.28



病毒蔓延至浣熊市内，整个城市成为人间地狱，吉尔拼死逃出浣熊市。

——《生化危机3》

1998.9.29



新任警官里昂来到浣熊市就任，与寻找哥哥的女大学生克莱尔相遇并协力逃生。

——《生化危机2》

1998.10.2



美国联邦议会果断决定实行浣熊市灭菌作战，市区被夷为平地。

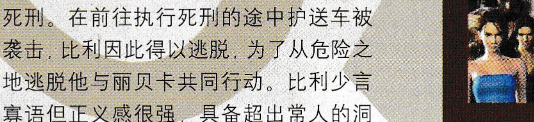
——《生化危机3》

2003.



浣熊市事件发生5年后，安布雷拉公司宣布倒闭。

——《生化危机4》



熟悉的场景和对手 完全不同的恐怖感

众所周知，《生化危机》系列向来是以逃脱为目的的，无论是哪部作品玩家所竞争的都是更短的通关（逃脱）时间。而在本作中玩家的目的是尽可能的击倒不断袭来的丧尸们，一点一点艰难地前进。不过既然是这样设定，相信玩家不会再为缺乏弹药而烦恼，而是将主要精力用来查明事件背后的真相。

本作既然是将《生化危机0》至《生化危机3》四作内容串联在一起，那么就是说玩家将重新回到这四部作品的故事舞台中冒险，而之前各代中与玩家们多次交手的怪物们也将悉数登场。通过相同的角色在相同的舞台中的不同经历来诠释系列故事的幕后真相是本作的最大卖点。

洋馆



洋馆是事件最初的发源地，位于浣熊市郊外森林中安布雷拉病毒研究所的上方。系列的几位主人公克里斯、吉尔、丽贝卡都造访过此地，并与猎人、暴君等强敌展开殊死搏斗。

丧尸



《生化危机》系列最普通的招牌敌人，本作中丧尸的数量将更多，也更具攻击性。

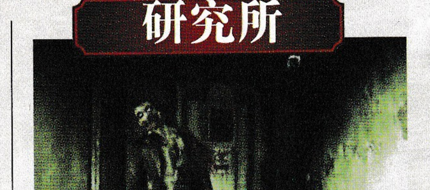


丧尸犬



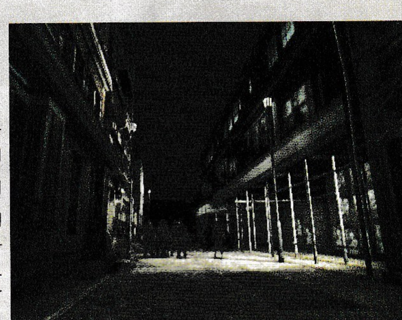
以行动迅速和成群出现为特征的丧尸犬从来都是难缠的对手，以前玩家可以通过S形行进路线快速离开该场景的方式来躲避它们，在本作中这种方法不知是否行得通。

研究所



几乎在《生化危机》系列每部作品都会出现的安布雷拉秘密研究所，虽然每个研究所的地理位置和用途不同，但是其复杂的构造和令人作呕的研究是完全相同的。越接近研究所，敌人的力量就越强大，玩家生还的几率就越小。

市区



相信玩家在《生化危机2》和《生化危机3》两作中都探索过浣熊市的市区，这座现代化城市已经被破坏的面目全非，构造也因此发生了巨大的改变。本作中玩家将重返被毁灭之前的浣熊市区，去发掘隐藏在那里的更多秘密。

暴走丧尸

在重制版《生化危机》中登场的暴走丧尸也将会在本作中登场，其移动速度和攻击力都是普通丧尸的数倍，解决它们的惟一手段就是将其击倒后及时地把它们的身体烧成灰烬。

巨口蛇



能够将人活生生一口吞掉的巨蛇，拥有和普通毒蛇一样三角脑袋，其毒性却远强于一般毒蛇。由于它拥有一张能吞人的巨口，因此安布雷拉的研究人员们将其命名为“巨口蛇”。

制作人访谈

——本作的登场人物以S.T.A.R.S.队员为主，但是实际上游戏的主角是安布雷拉公司吧？

川田将央（以下、川田）：是的，并且威斯科是本作的关键人物。

——威斯科！不愧是贯穿系列作品的“年代记”。本作是一款射击游戏，那么操作简单吗？

川田：虽然游戏中不断有分歧点出现，但不是使用双节棍手柄能够自由移动的类型。取而代之的是玩家可以自由的对平时镜头看不到的地方进行调查，同时还有发现道具等很多乐趣。

——能否举例说明一下？

川田：或许对于核心的《生化危机》玩家而言本作将有一些不满意的地方，但是我们是为了将更多的魄力和恐怖提供给玩家。由于这是一款以动作和射击为主的游戏，因此我们剔出了令人感到繁琐的部分，并且强化了射击部分。这就像是参观游乐园中的“鬼屋”，虽然路线是规定好的，但是还是会为每一位参观者带来乐趣。

濑户康洋（以下，濑户）：Wii主机的特点就是无论谁都可以轻松操作，因此我们首先降低了操作的门槛，在此基础上强调了恐怖感和枪击的爽快感。而游戏主视点的设定使怪物的攻击、黑暗的恐怖和枪的破坏力等得到了更好的表现。

——也就是说强化了游戏的演出方面和快感。那么登场角色们能够一同行动吗？

濑户：由于遵守过去作品的整合性，所以只要是在该场景有必然性联系的角色就会登场。

川田：严格的说，克里斯和吉尔在过去的故事中基本是各自单独行动的，而此次我们将会进行一些变动，届时玩家们将会体验到两人共同行动的不一样感觉。

——真想早日玩到这款游戏啊。

川田：在天气变冷的时候，恐怖将会令你感觉更强烈的寒意。



● 导演 濑户康洋

● 制作人 川田将央



雷曼 疯狂兔子/Rayman Raving Rabbids

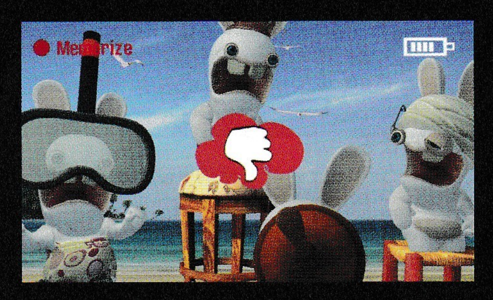
□机种：X360 □厂商：Ubisoft □类型：ACT □发售日：2007年5月6日



育碧公司的超级英雄雷曼和兔子军团在去年席卷Wii主机后，即将于不久后登陆微软次世代主机X360。X360版基本上可以被看作是游戏Wii版的移植，除了操作方式上进行了相应的调整外，还增加了一些新的迷你游戏作为补充，也算是对X360玩家的一点补偿。

据育碧官方介绍，Wii版《疯狂兔子》中的几乎所有迷你游戏都将在X360版中出现，玩家们可以和兔子们比赛投掷奶牛，为兔子们医治虫牙，还能为它们烹调大餐甚至教它们跳舞。为了适应X360手柄的特点，游戏在操作方面进行了相应调整，设计了如快速按键和旋转类比摇杆等操作模式来模拟使用Wii手柄时的情形。在此基础上设计了一系列X360版特有的新游戏内容，比如Wii版投掷奶牛贝茜的游戏，在X360版中则转移到了篮球场进行，而要比赛的内容也不仅仅是投掷的距离，而是要想方设法把贝茜投入到三个有着不同移动规律的篮筐中去。

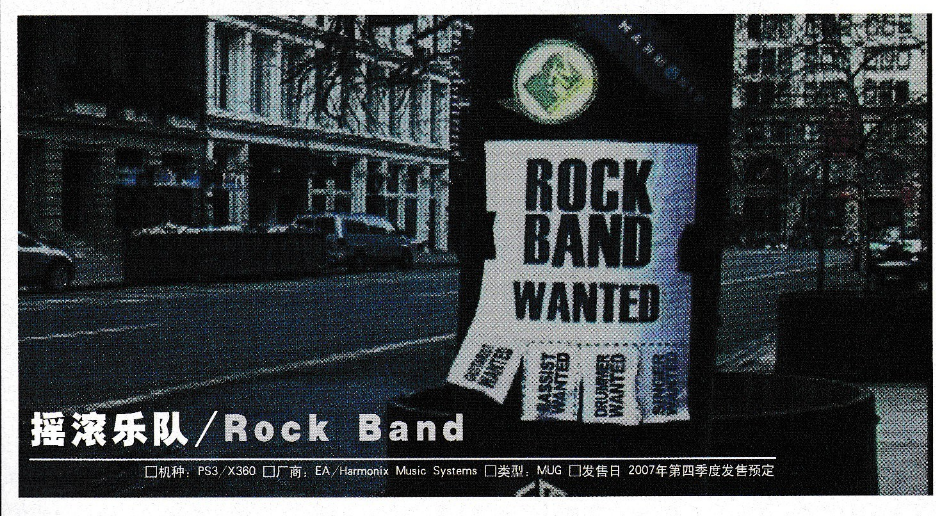
对Wii版的体感式操作方式情有独钟的玩家注意了，X360版也将具备类似的动作感应游戏内容，尽管没有专门的动作感应手柄，但育碧为





X360版设计了多个可以支持Xbox Live数码摄像头的迷你游戏，玩家即便是空手也可以模拟Wii那样的体感式操作的快感。摄像头可以感应玩家手部、胳膊和身体部分的动作，并在屏幕上相应地表示出来。比如在投掷奶牛的游戏里，玩家可以用右手快速地画圈来让奶牛飞速旋转，接着再以左手配合右手的动作瞄准目标区域的方向猛挥，雷曼就会向玩家所指示的方向把奶牛投出去了。当然，所有这些操作也都可以完美对应手柄操作，玩家可以根据自己的喜好进行选择。

从游戏画面上来看，X360版的《疯狂兔子》由于基本上移植自Wii版，因此并没有达到同类X360游戏所具备的画质水准。尽管可以支持最高720p的显示模式，但在画面效果和纹理质地上的表现依然有一些不尽如人意的地方，但特殊的动画风格在一定程度上弥补了这些不足。



摇滚乐队/Rock Band

□机种：PS3/X360 □厂商：EA/Harmonix Music Systems □类型：MUG □发售日：2007年第四季度发售预定

没有多少公司能够像Harmonix Music Systems那样以摇滚来震撼整个游戏业，这家位于美国马萨诸塞州的小开发商凭借《吉他英雄》的无敌魅力征服了几乎所有摇滚音乐游戏爱好者。当时本作的发行商还是RedOctane公司，然而此后一系列的变故却导致了《吉他英雄》的开发商与发行商最终走上了不同的发展道路。

2006年E3，《吉他英雄》的版权所有者RedOctane被美国游戏业大鳄Activision以一亿美元的价格收购，《吉他英雄》这块金子招牌最终落到了Activision手中。几个月后，Harmonix被娱乐业巨头MTV Networks收购。到了今年的GDC 2007时，EA最终成为了Harmonix日后游戏作品的发行商。尽管已经注定无缘《吉他英雄》的续作，但当时就有传闻说EA将发行一款由Harmonix制作的次世代音乐游戏。

近日，Harmonix与MTV Networks和EA联手宣布了《摇滚乐队》，游戏中除了经典的吉他演奏以外，还将增加摇滚乐鼓和卡拉OK功能，为玩家提供劲爆到底的极限音乐享受，游戏有望在今年圣诞期间登陆PS3和X360。与《吉他英雄》相似的是，《摇滚乐队》也将拥有为数众多的官方授权乐曲，这在很大程度上要归功于Harmonix公司与全球音乐娱乐业巨头MTV的合作关系，正是因为有了MTV这座巨大的靠山，Harmonix才能轻而易举地在其游戏作品中加入大量重量级音乐制作人和歌手的招牌大作。此外，EMI音乐出版公司、索尼BMG音乐娱乐公司也表示将为Harmonix的新作提供音乐授权。

有关《摇滚乐队》的具体游戏方式目前还知之甚少，但官方透露游戏将可以支持网络联机模式。游戏发售后官方还将不断提供新的曲目下载服务，进一步丰富玩家的游戏乐趣，而且许多下载项目还将是完全免费的。

在游戏控制方面，利用官方推出的吉他型控制器可以操控低音贝斯和主音吉他，摇滚乐鼓型控制器可以逼真模拟打击节拍和韵律，玩家还可以利用麦克风来放声歌唱，一个属于玩家自己的完整摇滚乐队就这样诞生了。



龙骑士的咏叹调/Dragoneer's Aria

□机种：PSP □厂商：日本一软件/Hit Maker □类型：RPG □发售日：2007年7月发售预定

日本一游戏（美国）公司与Hit Maker近日联手公布了一款PSP平台RPG原创新作，以人与龙的战争为背景，描绘翱翔于云端天际的宏大幻想冒险故事的《龙骑士的咏叹调（Dragoneer's Aria）》。

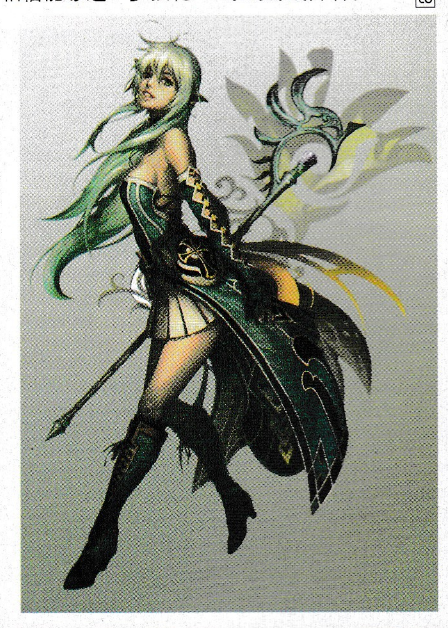
在《龙骑士的咏叹调》的故事中，共存在着代表六种元素之力的远古巨龙，这些拥有无限神力的巨大生物控制着世界的气候变化，他们的命运也与整个人类世界息息相关，而龙骑士就是受命保护这些巨龙的守护者。

故事的主人公维兰（Valen）是一名刚刚从龙骑士学院毕业的年轻骑士，正当她即将走出校园准备大展身手时，一条神秘黑龙的出现却打破了整个世界的平衡。黑龙开始不断袭击各地，妄图摧毁整个王国，而我们的英雄维兰从此也将展开壮绝的冒险，担负起保卫六条巨龙、打败邪恶黑龙并最终从毁灭边缘拯救世界的艰巨任务。

本作是一款动画风格的RPG游戏，但与普通2D形式RPG游戏不同的是，游戏采用了更加写实的3D风格角色和背景。尽管目前公开的有关战斗的情报依然十分有限，但官方暗示本作与传统RPG不同，将更加注重动作要素与RPG的融合。游戏中将会出现形式多样的魔法、丰富多彩的连续攻击以及各种道具精制。此外，游戏中还会设计一些颇具特色的迷你游戏，其中包括一种按照敌人的攻击节奏来进行防御的小游戏。

除了精彩的单机模式以外，游戏也为玩家准备了利用PSP通信机能的多人联机模式。玩家可以与最多三名好友一起组队挑战单机模式中出现的六条元素巨龙，而且在联机模式中获得的金钱乃至特殊道具和装备，还可以在单机模式中继承使用。

有关本作的更多详细信息将在不久后陆续公开，从目前现有的情报来看，本作应该是一款有着与传统RPG与众不同特色的原创新作，相信能够进一步强化PSP原创游戏阵容。







□机种：PS3/X360 □厂商：Codemasters □类型：ACT □发售日：2007年第四季度

乖乖地掏出钱包、首饰和所有值钱的东西，只许老老实实，不许乱说乱动……这就是Codemasters的次世代强盗题材动作游戏《罪恶旧金山》要为你上的第一课。在这款以银行抢劫为主题的游戏中，玩家将回到1969年的旧金山，展开一场惊心动魄的警匪大对抗。

在本作中，玩家将扮演刚刚从监狱中被释放的Johnny Sutton，一名长期至力于盗窃事业并有着悠久盗贼家族历史的犯罪分子，领导一支由盗贼和抢匪组成的犯罪团伙，在旧金山展开一系列打砸抢活动，最终的目标是挤身全美一流银行抢匪的行列，成为就连警察也闻风丧胆的通天大盗。

尽管以警匪对抗为主题，但《罪恶旧金山》讲述的并不仅仅是警察抓小偷的简单剧情。玩家在游戏中的主业是对付各种各样警备森严的银行金库，此外也可以从事包括打劫商店、酒吧、餐馆、脱衣舞俱乐部和赌场等许多丰富多彩的副业。在这一过程中，玩家将积累更多的资金和经验，来获得更加强悍的武器和工具，用来挑战守备更加严密的银行。

既然是警匪大对抗，那么抢劫完成后紧张的大追逃自然是必不可少。在每次任务成功后，游戏都准备了惊险的飞车逃亡挑战，玩家可以充分体验驾车高速穿梭于旧金山大街小巷，躲避警车铺天盖地般大搜捕行动的刺激。游戏中的警察不仅在数量和装备上远远超过玩家所率领的劫匪，而且为了抓到玩家也会不惜一切代价，他们会驾驶警车冲撞玩家的车辆，设置路障阻止玩家通过，当然在必要的情况下也会毫不犹豫地开枪射击，因此玩家即便是在成功完成抢劫后，依然不能掉以轻心。



热力追击：终极正义
Pursuit Force Extreme Justice

□机种：PS2/PSP □厂商：SCEE □类型：ACT □发售日：2007年第三季度

SCEE和Bigbig Studios将在今年联手为玩家们献上一款融合了竞速飙车与爽快战斗两大劲爆元素的游戏《热力追击：终极正义》，本作是PSP平台的“《热力追击》系列”的第二部作品，而此次还将同时登陆家用机PS2平台。据SCEE官方透露，本作两个主机版本的欧版发售日目前暂定为今年夏天，游戏将以好莱坞电影风格的剧情为主线，PSP版将支持最多四人同时进行的Wi-Fi无线对战，PS2版也可以支持两人的分屏对战模式。

PSP版《热力追击》的第一作于2005年正式推出，玩家则在游戏中扮演政府新近成立的打击恶性犯罪特别组织“追击力量”的一名独立警官，负责将扰乱首都地区安全秩序的犯罪团伙一网打尽。在给予这些犯罪分子正义的审判的同时，玩家所采取的手法与普通警察截然不同，必须依靠以暴制暴的手段在城市中与罪犯展开激烈的追逐和战斗，可谓是最为极端的正义。

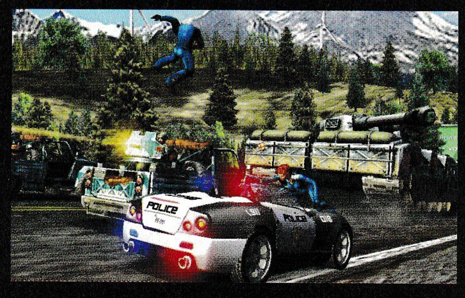
在系列新作《终极正义》中，玩家将要面对威胁城市安全的两个新帮派的挑战，这就是擅长埋伏与偷袭等阴险战术的“暗杀者”团伙和以银行抢劫为主要犯罪活动的“财团帮”。两个犯罪团伙的风格和特点各不相同，相同的是两个组织中都云集了众多心狠手辣无恶不作的恶棍和歹徒，玩家的惩治犯罪之路也将变得更加艰辛。

除了来自罪犯的威胁以外，玩家还要时刻当心警方内部的竞争，因为一个新的强悍警察特别组织“毒蛇”也将在本作中首次出现，成为玩家在任务中的另一个竞争对手。不过主人公所在的“追击力量”此次也有新的伙伴加入，他们分别是担任空中支援的莎拉、负责高速追踪的盖奇、担当特别行动的艾什和擅长火力支援的皮里奇。这四名同伴将分别在游戏中支援玩家的行动，为玩家提供信息和火力上的支持。

本作中登场的交通工具十分丰富，从汽车、摩托到直升机甚至气垫船可谓应有尽有，当然，只要你愿意，也可以操纵主人公徒步与犯罪分子作战。除此之外，游戏还增加了不少全新的游戏要素，官方表示更多详情将在日后陆续公开。









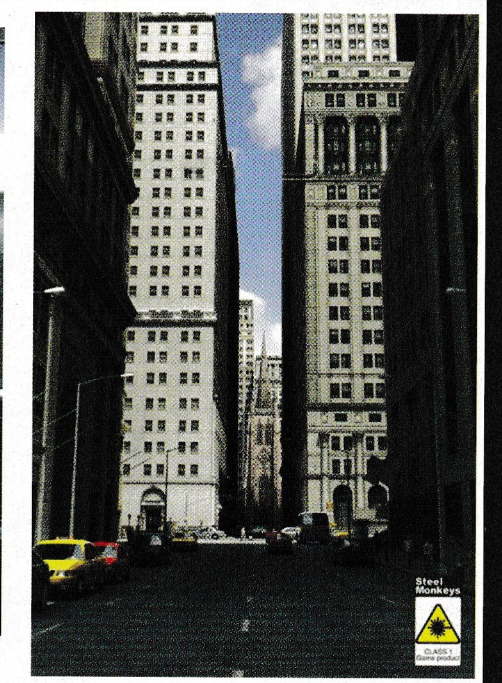
维加斯惊魂48小时
2 Days to Vegas

□机种：X360 □厂商：Steel Monkeys □类型：A·AVG □发售日：2007年预定

即将登陆X360主机的《维加斯惊魂48小时》是一款第三人称的动作冒险游戏，整个游戏的过程发生在短短的两天——48小时之内，玩家将横断美国穿梭在从纽约至维加斯的数个美国主要城市之间，游戏中充满着飞车追逐、枪战以及许多无法预期的破坏。

游戏故事叙述主角文尼（Vinny）在服满3年的徒刑之后，刑满释放。文尼想要洗心革面重新做人平静的度过余生。但事与愿违，弟弟托尼（Tony）出现在他面前，并将他卷入了无法挣脱的麻烦之中。

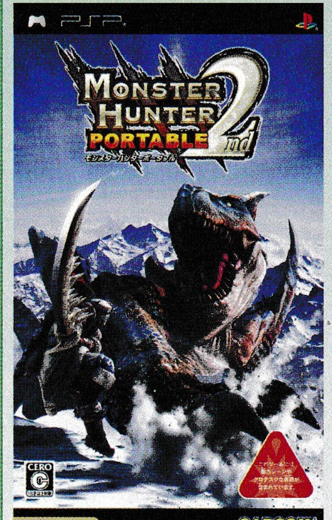
本作在2005年便发表，之后一直处于开发之中，并预定于2007年发售。由目前所公布的画面可以看出包括人物、场景与物件的刻画都极为细致，并有着高品质的贴图以及丰富自然的光影效果，游戏中的街景画面，乍看之下已经有着宛如照片般的真实感。



而游戏中占有相当大比重的各式车辆，不论是跑车、货车甚至是油罐车等，其建模也已经达到完全感受不到多边形的水准，包括照后视镜、轮胎、车灯、排气管甚至是悬吊系统，每个细节都忠实地被刻画出来。

文编：白夜　美编：mookoo

ACT **PSP** 怪物猎人 便携版 2nd　日版
モンスターハンターポータブル 2nd　人数：1~4人
厂商：Capcom　发售日期：2007年02月22日　售价：4980日元



怪物猎人 便携版2nd

文：余生 坠

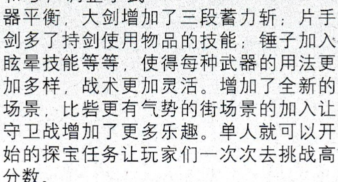
合作，体验与庞然大物的生死较量！

搏

作为“《怪物猎人》系列”的忠实拥护者，我可以自豪地说出它的无数优点，但挥舞手中利刃与巨龙浴血搏斗在充满原始野性美的战场上的快感是很难描述出来的。只想用一个字来形容——搏。

几年前，CAPCOM一款实验性质的游戏《怪物猎人》出现在PS2上时，也许并没有想到这个系列会发展到现在这样一款令全球玩家都为之兴奋的游戏。随着游戏系统的一步步进化，内容的不断充实，并从PS2平台会来到更适合多人联机对战的PSP平台上来之后，更多的玩家有幸接触到这款优秀的作品，并可以更容易的和朋友一起组队战斗。对于《MHP2》的期待，正是源自家用机版的优秀，也来自《MHP》的优秀。CAPCOM厚道的移植，全新的村庄，魄力十足的新怪物，更多更丰富的武器，随之而来的各式各样的下载任务等带给所有怪物猎人系列的Fans无限的乐趣。

战斗



以《MH2》为基础制作的《MHP2》中加入了新的武器太刀和弓，调整了武器平衡，大剑增加了三段蓄力斩；片手剑多了持剑使用物品的技能；锤子加入眩晕技能等等，使得每种武器的用法更加多样，战术更加灵活。增加了全新的场景，比砦更有气势的街场景的加入让守卫战增加了更多乐趣。单人就可以开始的探宝任务让玩家们一次次去挑战高分数。

武器、装备

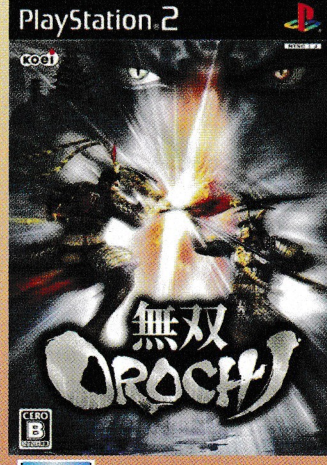
游戏上手不是很容易，没有其他动作游戏中的锁定系统，主角本身不能升级加血加攻加防，没有超能力没有必杀技，药品支给不足，新的猎人穿着笨重的雪山套装，拿着没有加工过的初级铁剑面对强大的龙群，失败在所难免。一次次被猫车送回营地后起身再次奔出，用自己锈了钝了砍在坚硬的甲壳上次次弹起的刀抵挡着龙的冲击，靠耐力和精神支撑，直到庞然大物哀号着倒在自己面前。背着自己打造出的第一身装备和第一把涂满自己和龙的血的武器，再次站在曾经无数次将自己送上猫车的巨龙面前，剑出鞘的刹那，刃切入龙粗糙的皮肤，血喷涌而出，给予我们的似乎已经超越了动作游戏单纯的斩杀快感。只有您亲自尝试，并度过游戏开始时期那些难关，杀了无数的怪鸟、火龙、古龙之后，在自室擦拭历尽千辛万苦打造的心爱武器，光亮的刀刃上映出自己挂着伤疤的脸颊时，还会期待着再次走出村口，搏命于山谷中，最能信任的伙伴是自己手中的武器和贴身的战甲，举起闪着暗红色光芒的剑时，再脆弱的肉体也会迸发出惊人的力量。

联机

如果玩过《怪物猎人》，却没有和人联机合作完成任务的话，只得到了这款游戏的一半乐趣，甚至更少。很多玩家肯定都在《MHP》发售前都多少玩过PS2版，见过雪山，杀过古龙，但是因为PS2的联机条件很苛刻，只有少数玩家才能体会到组队战斗的乐趣，也没有机会去挑战上位凶悍的龙种，站在空旷的街上面对快速前来的巨大砦蟹，一个人的狩猎如此孤独。而PSP版的WIFI联机加上非官方的KAI和XGAME ZONE等网络联机平台让更多的玩家享受到与人合作屠龙的乐趣。剑、枪、锤、弩的配合战斗，将一个人与龙小心周旋的漫长战斗过程变成轰轰烈烈的斩杀，合作的乐趣在于一个优秀的队伍能让所有人发挥自己所持武器的最大优势，并劣势互补优势叠加，轻松将龙虐待至死。虽然很多人说人多后失去了游戏原有的难度，新手在集会所内很容易在高手的帮助下混到很好的装备，然后回去欺负村任务里的下位龙，技术没有丝毫提高，却出现很多“超级”道具流，过强装备拼血流和猫车流等等非常规猎人，但当他们面对训练所里条件苛刻的任务和村双金狮子束手无策时，也只能重新回到初始，摘下身上的超强装备，老老实实的磨练自己的技术。对于一个有经验的猎人，即使裸体也能轻松杀死金狮、黑龙、红黑，那种站在死亡边缘的“搏”，才是游戏的精髓。其实到了后期，再强的装备也只是为技术提供一个媒体，一个更广阔的发挥空间，拿弓打黑龙也能中蛇行坐猫车的猎人让同队的朋友无语，而在这互相鼓励或责怪的过程中，乐趣油然而生。LU



ACT **PS2** 无双 大蛇　日版
無双OROCHI　人数：1–2人
厂商：Koei　发售日期：2007年03月21日　售价：6800日元



无双大蛇

文：bluemary

抛弃历史，在新的战场上华丽的起舞吧！

吕布和本多忠胜谁更技高一筹，诸葛亮与武田信玄谁更智勇双全？将两个时代，两个国家的武将，放在一个舞台上竞技，这是多少无双迷曾经的梦想。所以当光荣将《无双 大蛇》召告天下的时候，着实让大把的玩家为之雀跃不已。而最终高达79人的庞大阵容，也足以让玩过的Fans大呼过瘾。

笔者算是最早拿到游戏的玩家之一，尽管谈不上是铁杆的无双Fan，也是从《真 三国无双2》开始一直玩到现在的。坦诚的讲，经过十几个无双游戏的洗礼，对于无双系列，笔者甚至已经抱有一丝厌倦心理，所以拿到《无双 大蛇》也是抱着试一试的心情体验了一下。总的来说，还是令人满意的，光荣竭力的表现了自己的诚意，其实并非以ACT游戏擅长的光荣，也可以把ACT游戏做好，尤其是当玩家隔几代无双玩一次，进步还是可以明显察觉到的。

游戏的首要卖点当然是三国和战国的庞大武将阵容，而要串起这个79人的阵容，就需要一个剧情作为支撑。有别于历代无双的有史可考，本作采用了完全原创的剧情，当然这个剧情或许有些不尽人意，好在“无双类游戏”，手感才是关键。可以选择的人多了，自然是让玩家兴奋，首次采用的3人一组的游戏方式，能有效的缓解本作场地过大敌人过多所带来的枯燥感。

本作给玩家的第一感觉绝对是难度的明显提升，几乎每个玩过“难”难度的玩家都会深有体会，白板人物在普通难度下尚且有些吃力，难难度几乎就成了折磨自己的一种手段，更不用提4星以上关卡的“激难”难度了。事实



上，正是由于“普通”难度和“难”难度的巨大攻防差异，让这个一向以体验一骑当千非凡爽快感的游戏，变成了让玩家叫苦不迭的噩梦。在游戏发售的一段时间里，不时的都能在论坛看到玩家发帖谈自己在“难”难度下如何受虐。事实上笔者也有LV99级的前田庆次在3星“难”难度下被庞德一刀毙的经历，敌将攻高防高，AI也明显提高，攻击变得主动，常常是玩家还没有意识到的时候，就已经毙命了。甚至在普通难度下，被七八个武将团团围住直到被虐杀的事情也是时有发生的。不知道这样巨大差异的设定是光荣的蓄意而为还是制作失误，或许也能从另一个侧面窥视到光荣的改革方向。

本作新加入了角色类型系统，分为力、速、技三大类，兼顾到人物的平衡性，特别设定了不同类型人物的特殊技能。不过相对于力型和技型人物来说，速型人物的特殊技就显得有点不够用了。

另外游戏取消了道具设定，继而换成装备技能，虽然有的技能比较实用，但是缺点在于游戏的三人一组进行，常常在不同的角色类型中难以兼顾。而战斗中随时的切换上场会待机是一个挺好的创意，有些类似格斗游戏中的切换系统，但是在战斗中不能很自由的切换，尤其是受创的时候，也大大的降低了切换的实用度。如果能像格斗游戏中的Striker一样设定该有多好啊。也许切换人物发动“真无双”才是最大的意义吧。

恐怕本作要说最让玩家不满意的，就是LV4武器的取得了。由于没有了固定的拿法，一切都要靠玩家自己的RP，大大的降低了玩家收集武器的乐趣。虽然有贵重武器的设定，但是因为作用太小，往往被玩家视为鸡肋。此外本作LV99的max升级也是让众多的完美主义者感到头疼的根源。



上面写了这么多，并不是说此作无双不好，事实上本作的进步也是有目共睹的。画面的提升，拖慢现象的减少，都是值得褒奖的。只是作为玩家，我们总是希望我们玩到的游戏能够尽善尽美。也正式因为有了这种期望，才能让我们对游戏续作有所期待。游戏发售仅仅半月，写Review或许显得并不那么合适，由于篇幅的限制也不能面面俱到，仅仅作为一名普通玩家的一点心声，和广大读者分享。LU

火焰之纹章 拂晓之女神

S.RPG Wii	火焰之纹章 拂晓之女神		日版
	ファイアーエムブレム 暁の女神		人数：1人
	厂商：Nintendo	发售日期：2007年02月22日	售价：6800日元

文：曹纲

异类、进化！多面的女神



最初从去年游戏展中那短短几秒影像中，确认了《火焰之纹章》（Fire Emblem，简称FE）新作的存在，虽然因此确认了购买WII的必要，却也只是看作以NGC版的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》为基础的加强版，并未抱有过高期望。之后数月，新作一直消息寥寥无几，虽然日本曾有试玩，却也没有透露太多新鲜东西。今年2月发售，真的来得及么？

然而，到今年1月中旬，官方确认发售日之后，各种相关情报开始爆发性放出，双主人公、多部构成、官方影像、4部44章、多种操作方法、存档继承，我的期待度也随之大幅上升。各有主人公的三部+合流？那不成了FE+SF3（光明力量3）么？4部才44章，那么每部不是很短很局限么？存档继承和不继承对游戏有多大的影响呢？

感谢神月和兔子等人的帮忙，在3月初，我也终于拿到了自己的wii和《拂晓之女神》，开始自己去感受这多面的女神。

异类的FE

一周目通关时，最大的感受就是：这是款非常异类的FE！很多GBA以来的FE，甚至之前的全部FE作品，一些在我们看来已经是定式的东西，却被改变和颠覆了。我们来举几个简单的例子，而在游戏中你还可以感受到更多。顺便说一下，FE中的异类作品在国内往往是比较受欢迎的，比如《外传》，又比如《系谱》。

支援关系，这GBA以来FE的重大变更，在本作中却有了相当多的改变，支援对象不再是固定关系的数人，而是变更为同一部队的全部同伴，你完全可以按照自己的喜好来建立所需的支援关系，同样也可以完全为了支援的效果而从最初就考虑最终章出击人员的选择和搭配。强化作战主力的攻击、用来堵路的同伴互相加回避、给作为盾的重铠再加防御，各种需要尽可自己掌握。另一方面，支援对象的扩大也使得支援对话只能寥寥数语，原本支援对话中展现的人物性格以及相关的情节则改到需支援触发的据点对话以及后日谈等情节中。由于支援关系可以解消，我们甚至可以为了触发某处的据点对话而先建立支援，之后解消再结成新支援来触发别的情节。特殊人物之间的绊关系算是一种补偿，而继承《苍炎之轨迹》记录后A支援转化为绊关系则是对玩家辛劳的回报。

多主人公是本作的特色之一，而由之带来的不同角度的观察、行动和思考，则更全面地展示了这动荡而激昂的时代。第二部以及第三部的相关情节，我们清楚可以看到女王エリンシア的成长，最初的犹豫、拒绝以姐姐般的ルキノ为人质的要胁时的决断、两军中放下剑的慈悲，一切清晰可见。第三部晓之团和アイク队多次转换视角的攻防激突，比起系谱的“各自的正义”更加直观和富有冲击力，因为我们少了一些先入为主的善恶划分。不得不说的还有本作真正的主人公，号称FE历代最强主角的アイク，他和漆黑の骑士（杀父仇人，某种意义上说也是师兄弟）的宿命对决是FE史上没出现过的壮丽篇章！

“全力以剑相交，我以及你……”“活下去的只有一个！”（最终章A2对决前）

“老实说，当我知道漆黑的骑士还存活在世上时，我一点也不感觉到悲叹，也没半分的憎恨。虽然不是你说的那样，但我感到非常兴奋。只是一想到能与那个强大的男人再次交手，我的手就忍不住兴奋得发抖。”（最终章A2对决后）

无须多言，从这几段对话中我们就能感受到那股豪气！

然而最异类的还是本作的剧情，无论最后的敌人是暗黑龙、暗黑王子还是狂王，我方的正义都几乎是毋庸置疑的，但面对这次的最终BOSS正之女神アスタルテ，思考就是必须的了。邪神麾下的最强军团挑战护卫女神的黄金圣斗士，第四部给人这样怪异的感觉，善恶已经不那么简单和明显，而游戏的主题也转向了和解和融合，或者说，和谐……

进化的FE

《苍炎之轨迹》是我并不太满意的作品，然而，正是在它的基础上，才有了《拂晓之女神》的多方面的进化！同样我们只略举几项，其中不得不提的，就是在游戏中有着重要作用的特技系统。

在《圣战之系谱》和《多拉基亚776》出现特技系统并受到好评之后，由于开发方的人事变故和理念的变更，特技系统并没有被保存下来。然而希望特技系统回归的呼声从未断绝，从《圣魔之光石》开始，制作者开始尝试重新构建和调整特技系统。经过《苍炎之轨迹》引入特技槽设定后，在《拂晓之女神》中，新的特技系统已经让人相当满意。奥义作为最高级职业自动习得并锁定的特技，《苍炎》中仅有的几本奥义书被你争我夺的情况不再出现；用特技书习得特技的过程可逆，特技的组合更加自由多变；固有特技除了少数锁定的之外，也可以自由卸下成书，一方面可以任意交给更需要的同伴，避免因为固有特技而限制人员选择的情况，另一方面固有特技不占特技槽，这也使得有固有特技的同伴保留一定的特色和优势。此外适用特技较少的ラグズ族却有更大的特技槽容量来实验精英+大器晚成这样的组合，而非常实用的再移动被锁定也导致特技槽剩余量不足，可选余地减少。虽然还有一定的调整和改进的余地，但无疑这次的特技系统是成功的。

斗技场和隐藏商店是FE历来的特色之一，但本作中已经不复存在，替代斗技场的是每章完成后的奖励经验值，奖励经验值的分配可以有效提升弱小同伴的等级，而奖励经验值的各章有不同的组成，例如回合、NPC甚至敌军生存，这也提高了战斗时战略性和游戏性。以往那种一个斗技场练到顶级等影响平衡的做法，这次也得到了很好的修正。替代隐藏商店的则是几乎每版都有的隐藏财宝以及据点内的特别商品，面对回合数、财宝、NPC生存、BOSS击倒、敌人身上物品的偷盗等众多环节（例如第二部终章），要同时完美的完成还是很有挑战性的，而高难度下甚至得做出一些取舍。而据点内的商品限时限量，资金的分配、商品的贵重和实用程度都是需要反复考虑的。此外也免除了最后去隐藏商店买药灌到全级，要培养就得依靠耐心和特技的帮忙，好在二转设置有较多的成长空间，只要有爱，谁都能全级！

难度方面本作的三个难度设置还是相当成功的，之间有明显的梯度，NORMAL难度即使是不熟悉本系列的人也可以比较轻松的过关，



而HARD难度以上需要考虑的事情就多了很多，MANIAC难度无法查看敌人的移动攻击范围更是增加了不少麻烦，数值计算是免不了的。二周目可关闭地图战斗动画和查看详细奖励经验值都是非常贴心的设定，再加上二周目才能加入的同伴和才能触发的剧情，在多周目游戏方面本作还是做得相当不错的。还需要提及的就是据点对话的完成度，替代了通关评价的它想要达成100%还是有相当难度的，有需要特定同伴达成A支援、战死甚至要求继承前作特定A支援的存档的……

微瑕的FE



虽然我个人对本作比较满意，但这也并不代表我没不满的地方。比如MANIAC难度下无法查看敌人的移动攻击范围，这点在我看来就是无意义且超级麻烦的设定；第三部多次视角切换，初次玩到这里很容易手忙脚乱；兽人族相对较为弱势，后期基本就几个王能够派上用场；晓之团可锻炼的机会不多，和アイク队相比，很多人连板凳的资格都没有，只能贡献出自己的固有特技……第四部的章节过少，缺少锻炼弱小同伴和培养合流同伴支援的机会；最终章可选人数太少，大批猛将不得不争抢几个名额。还有更实际的，本作的销量不尽如人意，将来的投入和发展蒙上一层阴影……

然而这只是白璧微瑕，《拂晓之女神》更多地让我看到制作者的坚持和进取，看到了这个系列的希望！

文：荧　文编：白夜　美编：豆子

特稿



他们不是"路人甲"

——侃侃游戏中的NPC

前言

游戏，说白了是一个讲故事的过程，就像小说和电影，时间、地点、人物、事件，缺一不可。我们常说的NPC就属游戏中人物范畴内，这个词估计所有玩游戏的人都知道，而且有一定游戏经验的人也可以在游戏中很准确的指出正在游戏画面中存在的哪些人是NPC。如果你不知道NPC，那你在游戏圈内就快混不下去了，"在村西找到某NPC，对话发生剧情，得到XX之剑……"，攻略现在都这样写了，你不会真满世界寻找那个头顶上有NPC字样的人吧？！不过不知道NPC也没关系，您可以往下看。

最近笔者在攻关《战神II》，这颗号称"PS2最后的核弹"的超重量级作品，真是令人热血沸腾！相信不少玩家都在第一时间入手了吧？！随后必然控制我们的奎托斯人挡杀人，佛档杀佛，在激动人心的连续空中跳跃并宰杀了挡路的杂鱼之后……卡死在了断桥处。由于第一批D盘的质量问题（详情请参考levelup.cn上战神区众玩家的血泪贴），我们神勇的奎托斯也只能的呆呆地站在悬崖上，茫然的看着阿波罗驾驶太阳马车东来西去，随后无奈的"魂断蓝桥"。查阅网站上的攻略，才发现原来是关键的剧情NPC没有出现。

我说上面这段想表达的意思是："没有NPC，还真活不下去……"

之后在和众玩家讨论时发现，很多游戏中的NPC往往容易被我们忽视，但他们却在我们忽视他们存在的时候不经意间控制了游戏的节奏、难度、趣味等各个环节，所以笔者趁着这段游戏空当期将NPC的各种特点整理记录做下这篇文章，希望能对大家对了解NPC有所帮助。



何为NPC

虽然平常我们总是NPC、NPC的专业术语叫着，但可能很多人都无法说出这个词的实际定义是什么。可能大家对这个话题很不屑，认为这简直是在侮辱玩家的智商，但在鄙人在整理资料期间，让宿舍一位朋友帮忙提供些有价值的NPC资料时，却被反问一句"你什么时候开始研究中国政治而放弃ACG了？"顿时被气得吐了两大碗血，原来此人把NPC理解为National People's Congress（全国人民代表大会）的简称了。枉费他也算是个游戏人，最后我只好回一句"你也就是个NPC（指很木讷的人），但愿你不会得NPC（Naso Pharyngenl Carcinoma——鼻咽癌）"。

言归正传，这里所说的NPC是指None Player Character——没有被玩家所操控的游戏角色，而一个游戏的基本也是由NPC和PC（Player Character——玩家所操控的角色）所构成，而在任何一款游戏中，玩家所能操控的角色在游戏中的所有出现角色中的所占比例都是极小的（推箱子和俄罗斯方块这类游戏除外），所以NPC自然占到了调解游戏各大环节的主导地位。

NPC的形成最早起源于单机游戏，这点大家自然明白，当初游戏制作人的目的可能是为了提供给玩家一个交流的平台，以不至于让玩家在游戏过程中过于孤单，但又局限于当时客观条件因素不能提供玩家之间在虚拟平台上的交流，从而制作了NPC这样一种角色。而随着游戏的不断发展，NPC也逐渐延伸到整个游戏领域，不论玩家是买卖物品、做任务、推动剧情甚至闲得无聊找人搭讪都离不开NPC，而在如今风靡的各大网络游戏中，NPC更是起到了平衡玩家实力和游戏性的重要作用。

NPC，无所不在

首先，NPC在我们游戏的过程中，无时无刻无处不在，这一点在ACT和RPG中尤为突显，他们在尽到自己功能的同时，在各个方面不同程度地影响着游戏的进行，有时可能像调味剂一样为游戏带来别样的风味，有时有可能像狂风一样将游戏进展的方向按照他们的"意志"带向另一个彼岸。

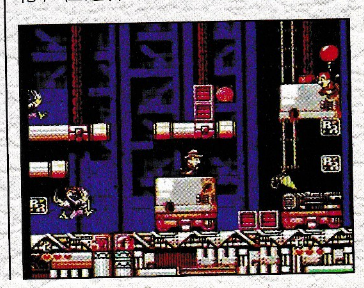
对于这些影响，有些可能是直接的，有些可能是间接的，但惟一相同的就是这些影响是游戏所不可或缺的。没有NPC便没有剧情，没有NPC便没有紧张的战斗，试想一个没有NPC的RPG你能玩多久？或者说，没有NPC，游戏就根本构成不起来。

NPC，亦敌亦友

这里最先说NPC对战斗的影响，也是为了纠正一个不少人都会陷入的误区，这里再啰嗦地重申一次，NPC是指没有玩家所操控的角色，同样，战斗的敌人是玩家所不能操控的，当然联机游戏玩家间的PK除外，因为你可以偷偷地拔掉他的手柄或者直接将其打晕来间接对其所操控的角色造成影响……回到正题，战斗的敌人是玩家所不能操控的，所以严格意义上来讲，所有的敌人都是NPC，所以这里提醒大家，小看NPC的人会为NPC而哭的，玩过《鬼泣》DMD难度或《战神》TITAN难度的玩家必定有所感受。



既然战斗的敌人是NPC，这也就不难理解为什么NPC会对战斗造成莫大的影响了，这里先说对战斗影响比较明显的ACT游戏，影响战斗节奏和难度的最大要素就是敌人的攻击方式和节奏。老玩家都清楚，在FC时代，如果有一定技术的话，不少游戏中每关的BOSS其实比杂兵要好打，因为那时的BOSS攻击大多非常模式化，也就是自打自的，不论玩家站在屏幕的哪里做些什么，他都不会做出相应的反应，依然按照程序进行攻击。此类型敌人的攻击节奏与方式很好掌握，而因为其攻击过于模式化所以往往会出现攻击盲点——即所谓的安全区，就像《松鼠大作战2》中那个幽灵BOSS，打累了想休息的话不必按暂停，只要向左下角一站即可，所以有时让玩家感觉会比杂兵战简单，因为杂兵会向你瞄准然后开枪，但这并不代表此类的敌人都是



外强中干，没有实力，模式化的攻击即使在现今也有不少游戏保留了下来，此类游戏以卷轴式射击游戏为首，但为了不侮辱玩家们的智慧与技术，游戏制作者进一步的将他们攻击的节奏及密度加快，于是出现了《怒首领蜂》中那种满屏子弹乱飞的画面。面对这种攻击，玩家不自觉地就会将神经紧张起来并加快游戏节奏和频率。



而另一类敌人则会对玩家的行动做出相应的反应，起初只是会发射跟踪弹追打玩家，但大体本质没有什么变化，随着游戏不断发展，它们的AI也明显上升了不少，从仅仅追着玩家打进化到现在，它们不仅仅会寻找玩家的破绽，甚至还会配合其他同伴展开连携攻击对玩家构成更大的威胁，就好像《鬼泣3》中的国际象棋战，敌人看似杂乱无章的攻击，仔细观察会发现是由近身、远程和辅助这三种方式所互相合作的，所以在DMD难度下此战堪称最困难的一战。

RPG游戏中敌人对战斗影响较大的应该算自身的属性和辅助招数，这些看似不起眼的小细节却直接影响到游戏战斗的节奏和难度。譬如"《最终幻想》系列"中的仙人掌，其特点是攻击高HP厚，一般按照正常流程攻略没有疯狂练级的话，遇到它时最好的策略莫过于集中火力，甚至提前准备好各种大威力必杀技的发动条件，随后战斗中上来就一并招呼过去。如果慢慢与其消磨，中了千本针甚至万本针的话我方角色一般都会被秒杀。但同系列的《最终幻想X-2》沙漠王的HP高达334444，两边的触手可以被本体无限复活，当本体没有MP时会吸取我方MP，并且会用大威力的全体魔法，如果一味强攻拼HP和攻击力的话明显我方没有任何优势，所以当时我采取的方法是用青魔法不断地吸收本体MP使其无法复活触手和释放大威力魔法，然后其他人进攻本体。虽然可能是我的RPG水平很水，但不得不承认正因为BOSS自身的属性特点使玩家大幅放慢了战斗的节奏。另一个比较有名的例子就是"《传说》系列"了，玩过此系列的玩家可能都深有体会，当在游戏中遇到BOSS时，战斗就绝不能像平时宰杀野外的麻雀一样一通乱揍来应付了，要根据战场上的情况，不断地对各个同伴精确地下达各种指令，才能安全的将其消灭。

从以上两大主流游戏类型不难看出，现在游戏中的敌人已经与10年前那些垃圾AI不可同日而语，敌人越来越狡猾，所以也对玩家的水平要求越来越高。不过对于敌人AI的控制也是有很大讲究的，以FTG为例，就现在的科技水平，在玩家出招的瞬间，NPC几乎能计算出所有的应对策略并从中选出最好的来施以还击，但这样的话，恐怕玩游戏机就要变成摔游戏机了……

当然NPC对战斗的影响不止是作为敌人时的影响，作为同伴或者中立者的影响也是不容小看的。玩过FC上的《龙珠Z II》的玩家都应该记得，游戏后期的敌人好像吃了激素一样突然变强，以我方的能力很难招架，而这时幸好有超强力NPC队友——贝吉塔的助阵，而他的一举一动有时候关系到大局的胜利或失败，从那时过来的玩家一定都体会过他愚蠢的招式所带来的无奈和强力支援带来的快乐。如果你不曾经历过那个时代就请自行想象一下。

另一种情况则有些让人欲哭无泪，那就是在难度相对较高的游戏中，尤其以S·RPG游戏中居多，NPC作为关键人物出战且不受玩家控制，他们能力弱得不行却英勇得令人发指，我们不得不手忙脚乱紧随其后充当其贴身保镖。PSP版《圣女贞德》里那个白痴皇子，不顾自身的安危冲入敌阵时的英勇表现，虽然我们很感动他这种大无畏的精神，但他死了就GAME OVER，而且是被一击毙的角色，所以即使不想，我们也只得改变平时稳扎稳打的战术，快速冲入敌阵并阻断皇子前进的道路以确保他的安全，这一设计又间接改变了我们战斗的节奏与方法。



并非"路人甲"

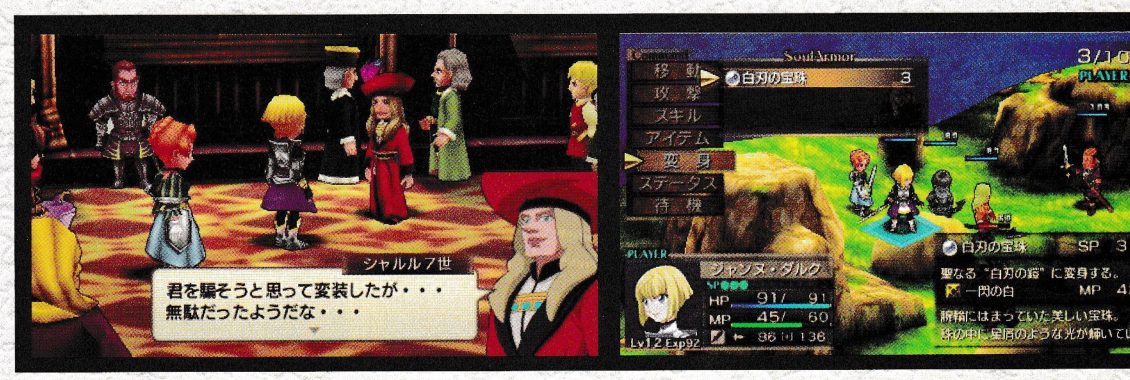
基本上RPG游戏的开头，主角都会被某个NPC所指引而开始冒险，其间又不断的受到其他NPC的影响发展剧情，如果没有这些剧情NPC，一上来便开打，一直打到最终BOSS然后游戏结束，那现在所有的游戏都可以改名叫《魂斗罗外传》、《魂斗罗·改》、《魂斗罗之魂斗罗》了，KONAMI光凭版权税就能超越可口可乐成为世界第一大企业了。

有些剧情NPC会像一根针一样，将整个剧情从头到尾串联起来，这类NPC可能在游戏中并不是十分重要的人物，就好像《汪达与巨像》中的女主角（只有她一个女性角色），在游戏中的过程中她除了躺着就基本没有做过别的事了，虽然她给玩家留下的印象还没有汪达的马深刻，但故事的一切就是因她而起也因她而终，她在游戏中是作为剧情的中心线索而必要存在的。当然作为中心剧情的NPC，更多时候是以高姿态亮相，并不是对玩家的行动进行干预，其中最典型的就要属《潜龙谍影3》中的THE BOSS，她作为Snake的师傅，起初指引Snake行动，然后将Snake打下桥后开始另一端冒险，之后又不时地出现给与Snake阻挠或帮助，而在最后决战的时候也是抢尽了Snake的风头。而诸如此类的NPC在游戏中比比皆是——萨菲罗斯等都是很好的例子。当然，就好像在路口会遇到分叉路一样，这些剧情NPC不仅影响着游戏的主线剧情发展，还密切的关系着游戏的分支剧情和隐藏结局。虽然做出选择的还是我们玩家自己，但此时NPC便充当了一个或多个选项的高级媒介呈现在玩家面前。在这里依然以《最终幻想X-2》为例。在第二章后，剧情需要我们选择返还晶球的阵营势力，虽然不论选第吉所率领的青年同盟还是吉普鲁的新艾本党，最后都能回归主线剧情，但游戏中所触发的事件却完全不一样，而如果想欣赏隐藏结局的追加部分则必须在二周目走遍两条路线，所以两个NPC又是缺一不可。



当然我们可以试想一下如果没有剧情NPC或者他们罢工的话，那样的情景会多让人欲哭无泪。譬如《口袋妖怪》系列，主角一开始身上没有任何宠物，于是便找博士去要，博士说："就不给你，气死你，你自己抓去啊。"最后还向玩家做个鬼脸，被气出内伤而吐血的主角决定自己动手丰衣足食，拿着妖怪球便去抓宠物，刚遇上一只LV1的绿毛虫，结果因为游戏系统判断你没有可以战斗的宠物而把你强行传送回了医院，之后的游戏过程便不断在绿毛虫与医院之间徘徊，这样的情景我想大多数人不会想看到的（满足恶趣味者除外）。

如果各位想象不出来这种情景的话也可以实际体验一番，详细办法就像前言所说的那样，去找一张WYF盘号的《战神II》，在游戏高潮阶段，让老奎一直站在悬崖上看着阿波罗赶马车或者干脆魂断蓝桥。



对玩家实力的影响

玩家的实力由等级、技能、装备等多方面影响，而NPC只要对其中一项进行一定干预就会直接影响到玩家所控制角色的实力。而玩家在绝大多数情况下想要提升能力也都是通过NPC的影响来达到目的的。

其中最常见的就是RPG中不断地杀怪练级，通过累计经验值使自己等级提升，而这里NPC所扮演的角色就是经验值的载体，玩家所需要做的便是击破这个载体取得其中的经验值，从而提升能力去击破更大的载体，打破的容器越多，玩家获得的经验值便越多，实力从而更强。于是为了累计更多的经验值，玩家中便出现了一些练级狂人，这种玩家一般喜欢积沙成塔，不论多么细小的经验值都不会放过，经过大肆掠夺经验之后，能力龟速提升，但相对的好处便是没有危险，而因为自身实力的增强，在今后的游戏过程中困难也随之变小，但这种行为需要付出极大的时间及精力，而且会在一定程度上降低游戏



的趣味。当然NPC对于玩家能力的影响并不只是这么单纯，也有些是正好相反的。《战神 II》中宙斯赐予奎托斯奥林匹斯之剑，不单单为了让玩家击败巨像，而真正的目的是吸取奎托斯的神力从而将其击败，这里宙斯所扮演的角色正好相反，不是作为容纳经验值的载体，而是吸取经验值的黑洞，不过此种NPC在家用机游戏中比较少见，而在电脑网络游戏中比较常见，也就是所谓的“掉级”。

而对于技能影响的花样就比较多了，其中主要为让玩家学会新技能或者提供技能点数这两种。《战神 II》中的欧律阿勒，将其宰杀后取得其首级，并利用其首级可以石化敌人，这就是一种技能的取得，然后又可以通过消灭杂兵取得红魂来提升技能等级，也就相当取得一定的技能升级点数。这是通过战斗来取得技能，也是剧情必须的过程，有些时候技能可以有玩家的喜好来决定是否习得，而这种技能一般来说要远远强于剧情所必需习得的技能。《最终幻想X-2》中，因为每种职业的攻防能力、特殊攻击和附加属性都有所不同，所以职业晶球其实也可以视为一种技能，赌徒的金钱、道具、经验翻倍的职业特性明显要远胜于初期职业，而模仿士无论攻击力、防御力、速度



和HP都要远远高于其他职业，每个人的特殊职业，如斩骑王等，其伤害界限和HP界限突破更令我方在战斗中处于压倒性优势，虽然初期的枪手配合小猫爪的伤害令人瞠目结舌，但考虑到必须维持在临死状态下过于危险，所以综合实力还是前者更强，而获得这些晶球的方法，虽然都比较繁琐，但万变不离其宗，都要与特定的NPC发生特定的剧情才能获得，而模仿士更是几乎要与整个游戏所有NPC都发生一定互动才能获得。

在游戏战斗过程中，玩家的装备有时会直接影响到战局胜利，而装备的取得方式可谓多种多样，最基本的取得方式便是与武器店的NPC进行交易，付出一定量的金钱后便可以取得比初始装备要强一些的装备，在今后的冒险过程中也事半功倍。而更强力的装备一般都是从敌人身上掉落取的，《怪物猎人 便携版 2nd》中，玩家的实力很大程度上由装备决定，而稍微强力的装备都需要从怪身上打掉合成材料后，再次找NPC进行合成取得，所以众玩家自行组织“猎人集会所”，为了从敌人身上抢夺那些材料，经常拉帮结伙叫上一帮一起去虐杀BOSS，然后拿着BOSS掉落的遗物高兴的合出自己想要的装备。这里的敌人，有着一种多么伟大的献身精神啊……

NPC总是在保持在一个程度内使玩家实力可以平稳上升，在游戏中作为一种天秤一样的存在，既不让玩家过于强悍导致游戏乏味，也不会让敌人等级骤然上升以至于游戏进度被生生卡死。

游戏中的调味剂

相信所有玩家都有如下经历：在一个RPG游戏中，你来到了一个陌生的城镇，望着满眼陌生的环境不知所措。哎，门口那个大叔很面善，不如向他求救。于是你走了过去，“大叔，请问去旅馆怎么走？”

“啊，年轻人，欢迎你来到XX镇。今天的天气真不错啊！”

“呵呵，是啊，天气很好！不过我想问的是这个镇的旅馆在什么地方？”

“啊，年轻人，欢迎你来到XX镇。今天的天气真不错啊！”

“恩，天气是不错，不过我刚刚经过长途旅行来到这里，想找镇上的旅馆休息一下，您可不可以告诉我应该怎么去？”

“啊，年轻人，欢迎你来到XX镇。今天的天气真不错啊！”

……

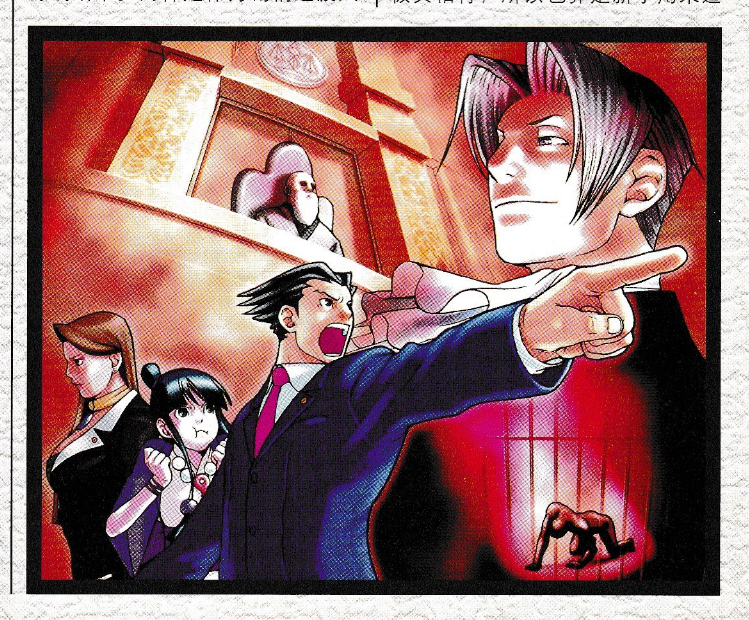
回想当初FC时代的RPG游戏，每一个NPC的对白都让人感觉到十分苍白无力，无论是空气清新的清晨或是世界末日前夜，其对白也是永恒不变的，这样的游戏过程让人感觉冷冰冰的，时间一长很容易心生一种孤独和厌恶感，转头再看看那些白痴一样的大众脸甲乙丙丁，心中除了无奈别无其他。

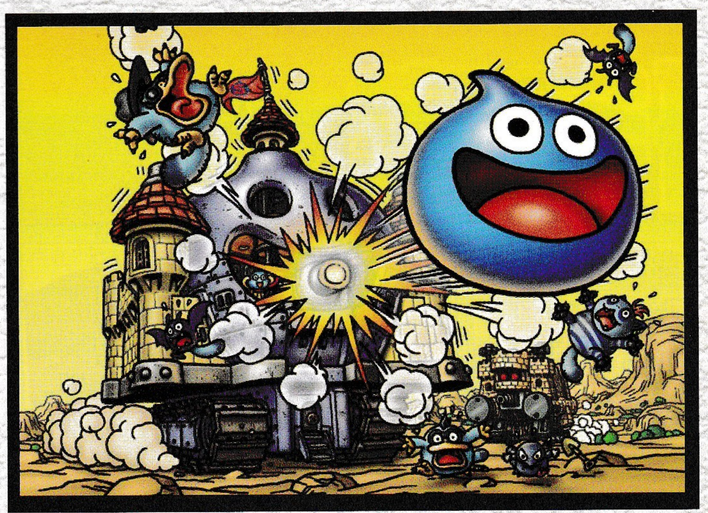
但游戏发展到现如今，NPC也终于摘去了大众脸甲乙丙丁的帽子，有些NPC甚至让玩家留下比游戏主角更深刻的印象。

个性的NPC，富有感情的游戏

不论动画还是游戏，甚至是电影中，总是会有一个气氛活跃者，这类人一般总是十分热衷于自己的吐槽事业，不论风吹雨打甚至生命危险，只要有人装傻，他一定会赴汤蹈火的去吐槽，这类角色的人气却总是出乎意料的高。《神之手》中的女主角奥莉维亚简直就是为了吐男主角槽而存在的角色，最初全程搜捕男主角的时候她故意将男主角身份暴露，就在男主角拼死拼活战斗的时候，她却一个人躲在旅馆二层向你甜美的一笑然后挥挥手，之后在男主角责怪她的时候又搬出神斧以还来右手作要挟，逼迫男主角做各种苦功，偶尔让男主角饱一次眼福，结果依然惯例一般拿出斧子，在她追逐男主角的背影中游戏结束。同样是作为剧情过渡人物，奥莉维亚明显要处理得比一般游戏出色，所作所为与其甜美的外表巨大的反差反而给人一种别样的感觉，那种BT难度下进行游戏的玩家们不免都长时间绷紧神经，在中间剧情过长的时候能看到这样一种调味剂一般的NPC，神经也可以稍稍放松一阵。另外一款游戏《大神》，相较前作要更加恶搞，应该说是更加全民犯贱，神界有自己不小心引爆脚下炸弹的爆之神，将一寸法师叼走当玩具并和大神一起玩的壁之神，三只猥琐至极的猴子神的自杀登场更是让人喷饭，而人间也有精通“炼狱杀”的神木村老婆婆，外星人般的竹节空竹公主，和最让人喷饭的就是须佐之男，每当他施展自己的“神力”后那种茫然的表情和装腔作势的动作，都给每个玩家留下了极其深刻的印象。而这两款游戏都是NPC塑造比较成功的游戏，其每个NPC鲜明且不失夸张的独立个性都是成功的重要因素，而在这些NPC中我们又不难发现每个NPC都好像真人一样拥有自己的个性，尤其是《大神》，每个NPC还会根据玩家的举动作出不同符合自己独有个性的回应，也正因为这个，以前与NPC的枯燥的对话现在甚至成了游戏中一个重要的乐趣，从而大大的增加了游戏的耐玩度和乐趣。

而个人认为NPC塑造最成功的游戏便是早期的《逆转裁判》系列，其中每个检察官的个性都有很大差异，玩家与其对抗时也要考虑到其个性会作出怎样的反应这一极其重要的因素，而这种鲜明的个性有时候也会让玩家感到无奈，例如麻烦制造人矢张，总是打错神经一样胡乱提供情报甚至提供一些完全对玩家不利的情报，而玩家的任务就是帮其收拾烂摊子。而每次符合NPC个性的对话也都成为游戏亮点之一，冷酷的检察官御剑怜侍虽然每次都将玩家逼入绝境，但当遇见“怀春大婶”大场香的时候的 态也让人大肆喷饭。历代龙套角色亚内检察官，虽然作为最老牌的检察官之一，但其实力与其懦弱的个性极其相符，所以也算是新手用来适





应游戏的悲情角色。在《逆转裁判》中最后一战与狩魔豪之战中，如果玩家能充分结合狩魔豪的个性来分析案情的话，在案件中期便可以大致知道整个案件真正的来龙去脉。而《逆转裁判2》中的狩魔冥，其实力也正符合其家庭出身和个性，对于案件可谓咄咄逼人，让人感到很棘手，而且在案件胜利后其自傲个性的爆发，也成为了游戏最大的搞笑点，不过就是可怜成步堂为了配合这个搞笑点要好好的享受一顿鞭子按摩。

到了《逆转裁判3》里，戈德的个性塑造个人认为在众多游戏中，也是难得一见的成功典范，其个性与举止极为符合他真实的身份，而且沉着冷静胜过历代任何对手，所以在与其对抗的时候出奇的有压力，而其细腻的个性不会放过对手任何一个漏斗，在怪盗案件中与成步堂连续五次的异议将法庭上对抗的进展和刺激推向了游戏最高峰，紧张气氛营造的可以说丝毫不逊于一部出色的ACT游戏，而游戏最后，当背景响起《珈琲は闇色の薫り》这熟悉的BMG时，戈德读出了真正的内心，这一刻，带给了我们莫大的感动。作为一部AVG游戏，《逆转裁判》无疑是非常成功的，而其成功最重要的因素，就是其堪称完美的NPC设定。

农民翻身作主人

在这个经济的社会，厂商制作游戏向来只看人气和销售量，这一点现在几乎已经成为了默认的共识，而一部游戏的主角如果人气够高，即是游戏质量比较一般，但游戏的一般销量仍然能超越其他游戏，这就是所谓“Fans向游戏”走红的原因，前段时间NBGI出品的《JOJO奇妙冒险　幽灵之血》就是最好的例子，游戏质量已经不能用不好来形容了，无论从画面、游戏手感、游戏系统任何一方面来看，此游戏可谓难得的拙劣之作，但就因为它是《JOJO奇妙冒险》，所以销量也还看得过去，甚至超过了不少同期比它优秀不少的二线游戏。既然有这样的商机厂商们自然不会放过，而且游戏中大人NPC数不胜数，与其用来压箱底，不如拿出来做个游戏来榨取一下NPC尽量多的剩余价值。

《勇者斗恶龙》作为日本国民级游戏，自然人气红得发紫，而里面众多NPC也跟着鸡犬升天，其中肥肥胖胖，一天到晚只会傻笑的史莱姆格外的受人青睐，尤其是MM见到这么肥一团（坨？）的蓝色软体，立刻抵抗力全无。SE作为日本数一数二的游戏厂商自然不会看失这一商机，于是《勇者斗恶龙——冲击的尾巴团》就此诞生了，在游戏中这团蓝色的软体怪物快乐的遭受各种蹂躏，让本来就喜欢它的人们看了以后更加喜爱了，之后它还有续作推出，而且发售在NDS上，这意味着可以用更多种方法折磨着团蓝色的东西，而惨遭蹂躏的他依然是出了傻傻的笑就啥都不会了，让人看了实在有一种想捏一把的冲动，这样的游戏想卖不火都难。

作为另一款超人气游戏《塞尔达传说》，也自然会有极受欢迎的NPC，但老任不走寻常路线这是众所周知的，所以他们没有将那些可爱的NPC扶正，而是将那个邋遢猥琐到令人发指的汀格尔大叔搬上了舞台，《新星诞生　汀格尔的蔷薇色卢比乐园》就此横空出世，果然现在ACG业都刮起了猥琐风，如此猥琐的游戏却有很不错的销量，不过回头想想任天堂最早扶正的NPC——瓦里奥大叔，他的猥琐程度恐怕比汀格尔大叔有过之而无不及，矮胖的身体、酒糟鼻、黄牙板再加上令人鸡皮疙瘩满地的笑容……

从以上例子也可以看出一个塑造成功NPC是具有相当大的魅力的，当今的游戏界人气最高的往往都不是那些游戏中的英雄主角了，NPC盖过主角风头的比比皆是。而细心一点也可以发现，眼下一些大受欢迎游戏的主角，很多也曾经在其他游戏中担任过NPC一职。



心理调整

NPC不仅改变游戏本身，而且还可以改变游戏以外的东西——玩家在游戏时的感受。这种心理上的改变及调整在NPC作为同伴时以及在恐怖AVG中体现的尤为明显。

最早的游戏几乎都是玩家控制角色的独角戏，一个人从游戏开始折腾到结尾，玩家渐感孤独。OK，于是制作游戏的人在玩家身旁安置了几个人工智能，虽说可能起不到什么作用，但有人跟着自己一起行动总感觉踏实一些。这就是NPC所起到的心理调节作用。

如果对此没什么感觉的话，下面我们举个此种心理调节作用的最大发挥场地——恐怖AVG的例子，您可能就会找到共鸣了。在恐怖AVG中，为了营造气氛，孤独这个可以制造恐怖的重要元素之一必然会被突出表现，于是你可以看到大多数恐怖AVG都是主角一个人在浴血奋战。《生化危机2》，双主角同故事，里昂和克莱尔在整个故事过程中曾有数次直接或间接地相遇，虽然这数次相遇对方既不给你子弹也不帮你杀敌，但可千万别小看这数次短暂相遇，虽然有几次甚至连面都没见到，但是可以让心理已经快被孤独和死亡逼至崩溃边缘的玩家瞬间找到继续下去的动力。《生化危机0》和《生化危机　爆发》为什么恐怖感没有其他“《生化》系列”作品强？那是因为大部分时间你边上跟着正常的活人呢！不过，请注意，是正常的活人，要是《零红蝶》里那个被附体了整天神神叨叨嘴里时而低声嘀咕时而乱跑的天苍茧跟在你身边的话，那是会起到反作用的。

结语 互动时代的幸存者

正如之前所说，随着游戏的发展，NPC已经越来越聪明，越来越人性化，在一定程度内能针对玩家的行动做出比较合理的应对，而且面对越来越大的游戏容量，相对NPC所能储存的信息将更为丰富，NPC也将无限的趋近于一个真实的人格。但是这也只是无限无尽，除非有一天电脑芯片能真的拥有独立的智慧，否则NPC永远不会拥有和真人一样的思考能力，就好像在团队战斗中，你去作诱饵吸引敌人攻击，如果同伴是另一个玩家，那么他将会从后方给与敌人打击，但如果是一个NPC的话，他很可能会认为你不过是在逃命，于是和你一起逃走。玩过《梦幻之星　宇宙》的人应该很清楚，在清除宇宙怪兽种子时，需要用激光刺激后再将其打碎，而这里NPC队友一定会等你先刺激种子，然后才一起用激光枪来刺激，而不会分工分别清除同一区域内的其他种子，而在多人在线战斗时，同样的任务，大家都会默契的来分工，因为每个人都清楚这个任务时间最重要，但NPC却不会思考到这个地步。同样在典型多人协作的ACT游戏《魔野仙踪OZ》中，三位一体排球式的连协攻击这一理念，推翻了以前ACT游戏总是一个人战斗，不需要团队战术和协作，不需要考虑过多的事情这一观点，使ACT游戏的战斗变得更加多元化、策略化，而被广大玩家所认同。但NPC的AI也正如一个瓶颈在一定程度上限制了这一理念的光大，敌人只能由A打向B再打给玩家，如果此时玩家正陷入被包围状态或者没有面对B，那么他就看不到飞过来的敌人从而浪费了连携机会，而游戏中的的里昂和阿米拉永远不会考虑玩家当时是否身处险境而肆意将敌人传过来，更无奈的就是在BOSS战中，即使在玩家可以制造连协的时候，也会因NPC不会计算距离差和时间差而浪费大好机会，结果被BOSS和杂兵一拥而上灭之。变了冤魂以后也只能感慨：“为什么和我合作的不是人而是NPC……

仔细想想，综上原因，恐怕也是为什么电脑网络游戏现在在全球大火，而单机电视游戏市场却萎靡不振的原因，虽然如此，厂商的游戏制作人无论出于商业目的或者敬业精神，将更多的精力和感情注入到NPC中，日渐完美的NPC将陪我们度过日复一日年复一年的游戏生涯，即使网络游戏也不可或缺。而作为一个热爱游戏的人，我们也希望能有一天，电脑能拥有独立的个性与智慧，能真正与我们进行互动，打破这日渐沉闷的游戏氛围。当然，这要建立在不会发生电影《终结者》那样暴乱的情况下。



城寨研究室

主持人：兰姆

·硬件指导
·软件新闻
·市场信息

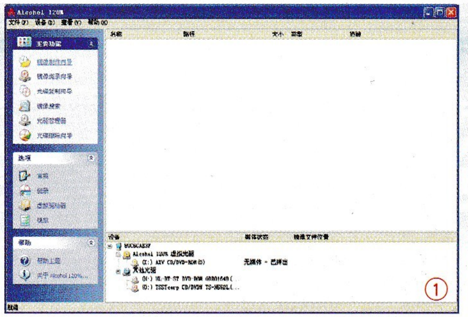
研究室专题 Vol.20

NGC游戏合辑制作

经典不容错过

首先，人尽皆知的一件事情——用Wii可以玩NGC游戏，而加装了直读的Wii更是可以运行D版NGC游戏，不仅是1.3GB的8cm miniDVD，而且连4.7GB的12cm标准DVD也能够读取。聪明的玩家看到这里肯定就会产生一个问题，一张4.7GB的DVD刻录每张光盘最大也只有1.3GB的NGC游戏这不是浪费吗？有没有办法把多个游戏装进一张DVD里，制作成"多合一"的光盘？答案是肯定的，方法是有的。我们只需要分别获得NGC游戏的镜像文件（*.ISO），然后再用专门的软件将它们制作成一个单独的镜像文件。

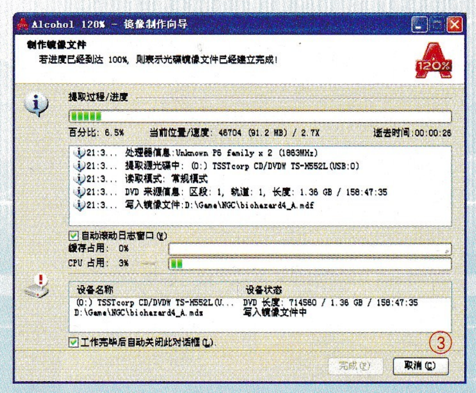




▲将光盘放置妥当之后即可启动软件，选择软件左侧的镜像制作向导，开始一步一步的制作我们的ISO文件。



▲如图，如果光盘正确放置并能够读取（有的时候盘片质量太差也会造成无法识别），软件将会提示，并提示进入下一步。这时会要求设置镜像文件的文件名，而文件名则完全根据自己的喜好填写，方便辨别即可。设置好后即可开始制作镜像。



▲由于采用的是完全读取，生成的镜像文件大小将是1459978240字节（1.36GB）。当镜像制作完毕之后，我们将得到*.mdf和*.mds两个文件，并非我们需要的ISO文件。但事实上*.mdf文件其实就是我们所需要的*.iso文件，将文件后缀名改为*.iso即可。而*.mds文件只是信息记录，无视之。

获取ISO

获得ISO的方法有两种，一种是上网下载，一种则是自己从光盘中DUMP。这里对于如何上网下载就多啰嗦了，主要介绍一下如何自己制作ISO文件。要想读取NGC游戏则必须有一台DVD光驱（普通DVD光驱就好，建议使用刻录机，以备之后游戏刻录之用），NGC游戏光盘。

市面上存在着几种的NGC游戏光盘，首先是标准的8cm miniDVD，而另一种则是大约为10cm的12cm DVD光盘"改"。据悉，由于8cm的miniDVD制作成本较高，而NGC光驱内实际可以放下直径约10cm的光盘，故JS将游戏压制到12cm的DVD后再将外圈裁去变成10cm的大小。前者因为本身就是一种标准规格，所以一般的DVD光驱托架内都有专门的凹槽摆放8cm miniDVD。而10cm的DVD光盘则无法放于其间，强行读取是可行的，但却必须将光盘摆放于正中间，不能有所偏差，否则将无法读取。

而软件方面，只需要使用平时常用的镜像制作软件即可，这里推荐使用Alcohol 120%（俗称"酒精"）。

注意：该方法仅用于备份D版游戏，正版光盘需要使用LG 8124B型DVD光驱及专用破解软件方可读取。

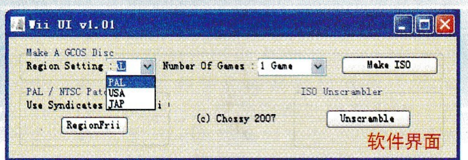
NGC游戏镜像的制作方法与Wii游戏镜像的方法一致，对于Wii的游戏ISO也可以采用同样的方法制作。

打包合辑

其实早在NGC时代就有把一些容量不大的小游戏捆绑在一起制作成一张NGC游戏的方法，然而在那个时代，游戏NGC的光驱的硬件限制，主机无法读取容量超过1.36GB的光盘，所以那个时代的合成软件都强制的将合辑容量限制在了1.36GB，如果你所添加的游戏的总容量超过了这个限制，程序就会报错无法继续进行。所以这些软件显然无法满足现在需要刻录4.7GB的ISO的任务。

今天所要介绍的这款能够制作4.7GB的ISO文件的软件"Wii UI"。Wii UI其实是make-multiv3这款软件的图形外壳，基于视窗系统的界面能使操作更加简单明了，避免因输错命令而导致失败。

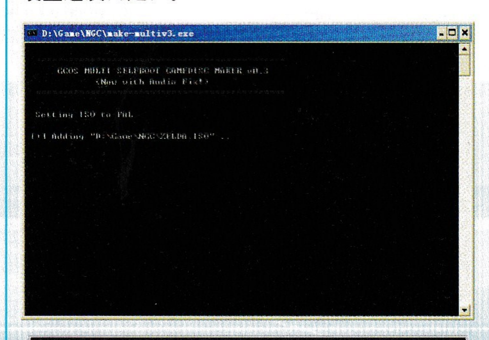
"Region Setting"为选择制作出的合辑镜像所对应的区域，一般根据主机本身的版本决定，



软件界面

而安装了Wiikey这样的全区直读则这一项可以任意设置，一般选择默认的PAL即可。而"Number of Games"一项则表示需要设置这次制作的合辑所包含的游戏数量，请选择"3 Games"，因为三个NGC游戏即1.36GB×3大约为4.02GB，如果是4个游戏则将达到5.44GB，普通的刻录碟是无法容纳的（普通刻录碟为D5格式最大容量为4.7GB，否则只有选择使用D9碟进行刻录则最大容量为8.5GB）。

设置好后点击"MAKE ISO"按钮，将会出现文件保存对话框，这时候需要填写将要输出的合辑镜像的文件名，可任意设置，便于记忆即可。而点击保存后出现的对话框则是要求选择所要添加的ISO文件，如果刚才没有将*.mdf文件改名为*.iso，那么这里就无法被软件所辨别。而因为之前将游戏数目选择为3，这时需要点选3次添加游戏，然后才开始进行打包作业。如果仅需要制作一张包含两个游戏的合辑，则点击"MAKE ISO"按钮前把"Number of Games"选项设置为2即可。整个打包过程大约需要5分钟（视CPU及硬盘速度而定）。



刻录ISO

市场上DVD刻录碟的种类繁多，主流的有DVD+R、DVD-R、DVD+RW、DVD-RW等品种/其中RW表示可擦写，即一张光盘可反复刻录多次。这种光盘价格昂贵，一张的价格足够买到三四张普通的DVD+R刻录碟，但往往因为还没有等到擦写第三次就因为不注意保存而变成大花脸了。

由于各款直读所对应的DVD刻录光盘的种类都不尽相同，所以请务必对照表格购买，购买时要注意包装上的符号"+"还是"-"。国内

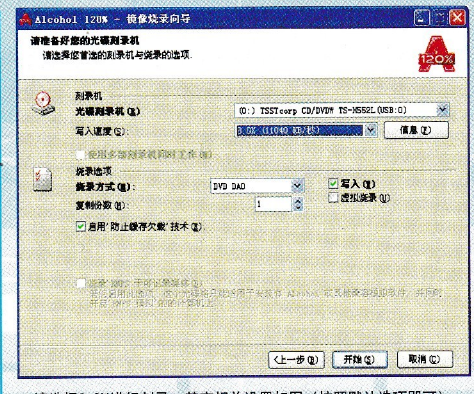
各款直读性能横向对比						
盘片\芯片	WiiKey	CycloWizV2	Wiinja.Deluxe	Wi-ic	Blue Wii	Awiier2
DVD+R	○	○	○	○	○	x
DVD-R	○	○	○	○	○	○
DVD+RW	○	x	x	x	x	x
DVD-RW	x	x	x	x	○	○

改机大多使用Wiikey，而其他直读也大多支持DVD+R，所以这里推荐购买DVD+R。市场上的价格在2元至3元之间，推荐使用较为著名的品牌，以保护主机光驱，延长主机寿命，如：威宝Verbatim，明基 BenQ，三菱 MITSUBISHI。

将空白光盘放入刻录机，然后启动之前用于制作镜像的软件“酒精”，在软件界面左侧选择“镜像烧录向导”。（参考P28 图1）


BenQ 8X DVD+R

注意：NGC游戏刻录方法与Wii游戏的刻录方法一致，对于Wii的游戏ISO也可以采用同样的方法刻录。

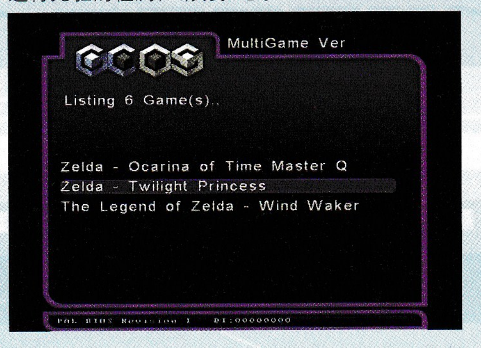


▲请选择8.0X进行刻录，其它相关设置如图（按照默认选项即可）。

运行游戏

当看到“所有烧录都正确完成！”字样则表示游戏刻录成功，之后即可放入Wii的光驱运行，另外必须提醒的是用Wii运行NGC游戏必须用NGC手柄，可以是无线Wavebird，也可以是组装手柄；但不可以用Wii的遥控器手柄，也不可以使用经典手柄。另外NGC游戏保存记录需要使用NGC记录卡，不可使用Wii主机记忆空间，也不可以使用SD卡作为记录卡使用。

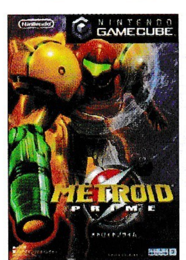
从Wii的主菜单选择进行游戏，成功启动后选择Boot DVD，进行游戏的引导菜单，其间需要进行光驱的检测，请勿担心。



列表出来了，上下方向键选择游戏后，按SELECT键进入游戏启动选项，这时需要选择启动方式，按A键将有程序自动判断（推荐）然后开始游戏尽情吧……

不容错过的NGC经典名作

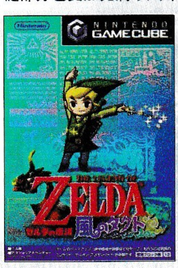
《银河战士 Prmie 2》





◆在2D时代，《恶魔城》与《银河战士》这两个空间探索型横版ACT到了3D时代却演化成两种迥然不同的风格的游戏，前者变作了类似的《鬼泣》的解谜型ACT，而后者则演化成了空间探索型FPS。《银河战士 Prmie 2》完全继承了前作的画面、音乐水准以及流畅的操作手感、完美的迷宫设计，并进一步地深入挖掘NGC的强大机能。全新的光暗双重世界设定让游戏的容量在客观上大了一倍，游戏的流程也因此得以延长；而光暗世界相互关联的解谜部分也更加充满了风味。

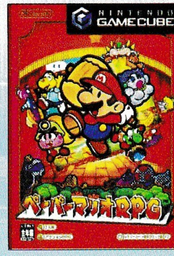
《塞尔达传说 风之杖》





◆梦幻般的动画大作。作为NGC上的首部《塞尔达传说》，也是作为NGC的旗舰级游戏，这部《塞尔达传说》的素质自然不可小觑，之后获得“Fami通”40分满分评价也是众望所归。游戏突破性的一改之前N64时代确立的游戏风格，而是将一个精致的奇幻般的动画世界带到了玩家身边。而系列一贯的高品质谜题也得到了继承，置身其间让人大呼过瘾。

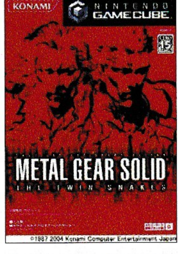
《纸片马里奥RPG》





◆对于喜爱马里奥等任天堂系角色又苦于NGC上缺少RPG大作的朋友们来说，本作无疑是久旱之后“上天”赐予的甘霖！游戏继承了N64版《纸片马里奥》以及其他版本《马里奥RPG》的特色，利用NGC的强大机能将游戏可爱的风格、纸片的感觉发挥到了极致。游戏的系统基本和N64版完全相同，不过因为加入同伴的不同而让游戏起来的玩法又发生了不小的变化。由于风格的原因，游戏中的节奏偏于缓慢，这也让游戏的流程显得比较漫长。

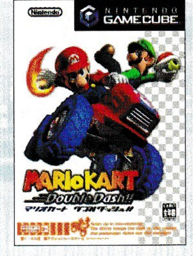
《潜龙谍影 孪蛇》





◆从小岛秀夫多次公开对宫本茂的盛赞中就不难看出小岛秀夫对于宫本茂大师是非常尊敬的，因此当宫本茂邀请小岛制作NGC版《潜龙谍影》时，小岛欣然应允。《孪蛇》对原作进行了数千处的修改，由于先前技术限制彻底消失，原作无法达成的以影片剪辑表现方式也得以实现。除此以外该作还将加入主视点战斗模式，并还有大幅强化的敌兵AI，玩家们将会发现游戏中的那些杂兵们将会进行组队搜索。可以说除了故事主线与第一作一样之外，在其它方面已经是一款全新的《潜龙谍影》。

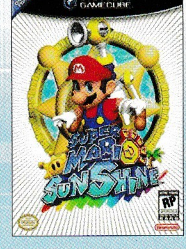
《马里奥赛车 双重冲击》





◆《马里奥赛车》系列终于出现在NGC平台上。本作可以算是任天堂的一款得意之作，借由NGC的机能，使得《马里奥赛车》的精髓——大乱斗得以完美的体现，本作中需要2人来驾驶一部赛车，一人来控制车辆行驶，另一人专门用于使用各种道具来妨碍对手，本作还支持多达8人同时连机，绝对喧哗热闹！因此本作大受好评，卖出了120万本。

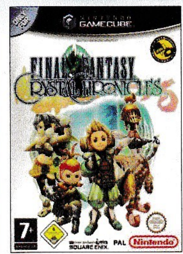
《超级阳光马里奥》





◆《超级阳光马里奥》可被视为是《超级马里奥64》的续作，并加入了新类型的操作风格。游戏的故事很简单，马里奥和碧奇公主一行来到一个岛上度假，但却被当作犯人要求恢复小岛原貌。显著的变化就是马里奥背上的水泵，这个道具具有多种功用，作为喷枪清洗被污染的地面，也可以作为武器进行攻击，还可作为喷气器辅助跳跃。《超级阳光马里奥》的画面相当漂亮，动作流畅平滑，水面反射、光影等效果更增强了游戏的画面表现力。

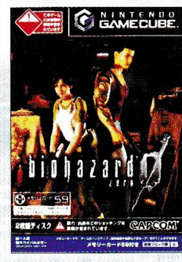
《最终幻想 水晶编年史》

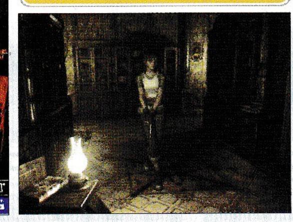




◆很久以前，游戏里的世界一开始被黑暗所笼罩着，而人类一旦接触到黑暗，将会失去生命，后来人们终于发现摆脱黑暗威胁的唯一希望：水晶，小村庄里就有一小块水晶守护着，大的城镇就有一大块水晶守护着，人类就在水晶的保护下维持着他们的生命，但随着时间的流逝，水晶的力量开始衰落，人们后来发现维持水晶的威力的办法就是使用魔法水净化水晶，于是人类的每个村庄每年都会派出一名年轻人出去寻找魔法水净化水晶，故事正从一名年轻人的净化水晶的行程开始。作为SE与任天堂言和的一个象征，本作不容错过。

《生化危机0》



◆不得不说的是，《生化危机0》是迄今为止惟一能保持独占的《生化危机》，要想了解到系列故事的初始，就只有购入NGC版本了。《生化危机0》整体素质上等，主角是BRAVO小队的医务员瑞贝卡和原海军上尉贝利。游戏的最大亮点就是双主角控制的系统，剧情部分主要交代洋馆事件之前的一些迷团，与《生化危机》相连接的。本作制作初期打算给N64版本的，不过庆幸的N64版本的计划最终夭折，但由于作品对于《生化危机》系列剧情发展起到至关重要的作用，终于让我们看到了如此华丽画面的NGC版《生化危机0》。

《任天堂全明星大乱斗DX》






◆独乐乐，不如与众乐乐。全球身价达数十亿的马里奥、林克、皮卡丘，到数亿元的卡比、福克斯、耀西、萨姆斯、大金刚，等众多包含玩家童年美好回忆的游戏明星齐聚一堂，这就是《任天堂全明星大乱斗DX》。好朋友坐在一起，忘掉平日中烦恼的事情，共同来体会游戏所带来的乐趣和魅力。但是玩家不可能天天都有好朋友陪伴，一个人的时候该如何来玩这款游戏呢？于是任天堂用人类最伟大的智慧设计了“单人模式”，而正是这个单人模式，便是任天堂把她定位为ACT类型的根本原因。



至截稿日，“愚人节”刚过。本着不看新闻，不接电话的原则，蜘蛛算是平安度过了可怕的愚人节。到了次日，上新闻区的时候，才敢去看那些稀奇古怪的新闻，真是足以以假乱真了。这里拜一下那些努力制造假新闻的玩家们，你们，很强大！

各地市场行情不一，本文价格仅供参考。

市场综述

整体上来看，市场还是总的处于一种不温不火的状态。但家用机价格纷纷下调，就目前来看，在未进入5月黄金周的日子里，将会是市场价格平衡的时期，大家可以在选择黄金周到来之前购入主机，一方面可以讨些价格上的便宜，另一方面是可以在5月假期里好好的享受一下次世代主机的魅力。

X360方面，目前台湾版的价格是2550元，港版和韩版的价格是2650元。比半个月前下降了30元。虽然4月的游戏并没能带给玩家们太多的惊喜，不过，凭借出色的网络对战功能以及繁多的网络下载服务。相信在未来一段时间内，360依然会是国内玩家们的首选主机。

Wii方面，目前日版Wii，已改好Wiikey（直读）的主机价格为2380元，已相当的低廉。根据之前的报价来看，Wii还有相当的降价可能性。而且4月份的《波斯王子 王者无双》、《超级纸片马里奥》都是相当吸引人的作品，喜欢Wii的玩家还等什么呢？

PS3方面，次世代的贵族依然保持着高昂的价格——4250元。没有破解，没有吸引人的游戏，不知道有多少玩家还会坚持SONY路线？倒是其兄弟PS2依旧实力不减，以1130元的价格继续驰骋沙场。再加上4月份的《火影忍者》、《女神3 PES》等一线作品的登场，其寿终正寝的时间，恐怕真的要打一个问号了。

其他配件方面，三大主机的原装手柄，火牛依然是热销的商品，除此以外，便是一些视频线的选择，具体的参考价格还是看表格：

Wii周边	价格
遥控器手柄	350元
扩展手柄	350元
经典手柄（带5000点Wii点卡）	500元
原装色差线	300元
风扇+防尘网	60元
X360	价格
原装手柄（无线）	360元
原装手柄（有线）	300元
原装VGA线	270元
火牛（直插电源）	100元
原装无线方向盘	400元
PS2周边	价格
原装手柄	120元
8M原装记忆卡	120元
PS3周边	价格
原装手柄	430元
原装色差线	280元
原装1.5PP HDMI高清线	365元

了解完家用机方面的市场动态后，我们把视线转到掌机部分。PSP继《怪物猎人P2》之后，又有《龙珠Z2》、《DJ MAX P2》等大作继续推波助澜。但是，伴随着3.30系统的发布，相信不久之后软降1.50的PSP价格又要涨上一段日子了，要购机的玩家们速度啊！目前3.10硬降1.50普通版PSP的价格为1450元，软降版的价格是1500元，价格差距不大，大家购买的时候可以对比一下。目前国内的PSP颜色基本齐全了，白色/粉红色/银色/蓝色/金色均有货，大家也可以根据颜色选择硬/软降机器。

iDSL方面，虽然目前来看销售情况比上个月稍微差了一些，不过相信4月份的《最终幻想XII 亡灵之翼》一定能将iDSL的销量带动上去。就目前来看，iDSL的价格依旧保持1200元的稳定价位，而美版NDSL的价格也保持在1180元的价格。烧录卡方面，两条新闻均来自GBALPHA，一条是4月份上市的M3DSR/G6DSR的消息，另外一条则是关于R4/M3DSS新内核关于金手指功能的问题，4月份，小小的期待一下！另外，基于NAND闪存价格上涨（有消息称为苹果大量采购所致），国内闪存卡价格相继小幅攀升，PSP组棒和NDS的microSD卡也不能幸免。两款掌机相关配件如下表格：



▲天价的8GB行棒终于在国内上市。

PSP周边	价格
2GB高速组棒	220元
4GB高速组棒	370元
4GB晟碟行棒	1150元
8GB索尼行棒	2580元
BEST版游戏	150元
全新DEMO盘	120元
PSP摄像头	380元
NDSL/iDSL周边	价格
R4/M3DSS	198元
AK+	260元
DS FRIE LINK/N-CARD（8Gb）	200元
DS FRIE LINK/N-CARD（16Gb）	260元
EZ5	235元
KINGSTON 1GB microSD卡（日产）	120元
KINGMAX 1GB microSD卡（台产）	140元
PNY 1GB microSD卡（日产）	170元

注：存储卡容量换算公式：1Byte（1字节）= 8bit（8比特），即1GB = 8Gb。

热力商品

Wii色差线

这款Wii色差分量线虽不是原装货，但是使用的效果比起AV线来说还是上了一个档次。但是，由于没有采用钛合金渡头的制造技术，使得在使用过程中比较容易受到其他信号的干扰，造成画面的轻微的跳动，而且，长时间闲置的话，有可能会造成金属头部分氧化而导致使用时接触不良的情况，大家购买的时候还是要注意一下，目前的市场价格为70元。有需要的玩家可以考虑购买。



X360风扇

次世代主机的通病就是主机散热问题，部分机器由于使用时没有注意通风情况以及合理的使用时间问题，造成了烧机现象。因此，选择一款风扇帮助主机散热是很有必要的。本次介绍的这款组装的X360外置风扇便可以解决玩家们的烦恼，3个风扇，可以有效的降低主机的热量，使用上也很简单，并不需要拆机，即插即用，相当方便。但是由于是组装货，本身的质量并不是很好（至少在蜘蛛看来是这样），因此大家在购买的时候还是要测试一下，确定没问题了再买，以免走冤枉路花冤枉钱。目前市场上价格为85元。建议大家还是买一个来降降火……



黑角PSP 5合一套件

又是一款黑角的产品……（为什么我要用又字？）这款5合一套件在黑角产品里算相当实惠的。总共有：水晶胶套，吊绳，USB2.0伸缩数据线，5粒摇杆帽以及一个UMD携带盒。对于目前购机的玩家来说，一般都是购买普通版的主机，水晶胶套便能很好的保护没有豪华包的PSP主机，而UMD携带盒也能很好的存放引导盘，USB 2.0（HIGH SPEED）的数据线更是PSP的主儿不可缺少的，5粒摇杆帽可以根据不同的游戏进行更换以使获得最佳的手感。本款商品推荐给购机的玩家，随同机器一同购入，省得在为配件的问题而烦恼。市场上的价格为80元。大家按需购买咯。



蜘·蛛·寄·语

不知不觉又过去了一期，不知道“市场风向标”有没有在广大玩家购机时起到作用。有的读者反映说当地的价格与杂志上介绍的存在出入。蜘蛛其实也明白，但中国这么大，在不同地区，由于经济差异、消费水平以及供货渠道等因素，都将给价格带来不少影响。所以文中的价格只能作为一个参考，购机时则还要根据所在地区的行情进行数值修正。



双机制霸者的福音

PSP也用microSD卡

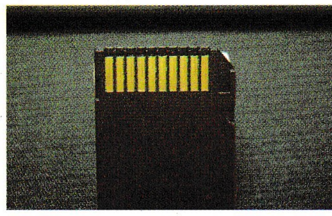
在去年就听说过有将microSD（TF）卡转换为MSD（短棒）的适配器出售。但由于那时手上没有microSD卡，而当时microSD卡还属于稀罕物，价格高昂，所以并没有太多的进行关注了。而现在因为入手了NDSL所适用的最新SLOT-1烧录卡——EZ5而同时购买了一张1GB microSD卡。而手中的PSP不仅看片还要兼顾玩游戏，感觉2GB的的记忆棒的空间越来越吃紧了。另一方面1GB的microSD卡对于最大也就1Gb的NDS游戏来说那是绰绰有余了！为了能够更加合理利用资源，便在淘宝上淘来一张microSD to MSD适配器，准备将microSD卡过继给PSP使用。

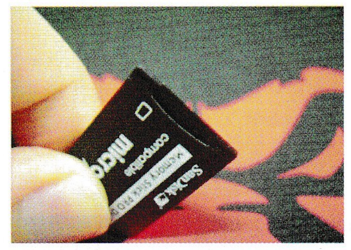
硬件做工

从包装中取出适配器，拿在手里。感觉这款适配器十分单薄，由于其结构基本上就是一枚空壳，所以远没有普通的短棒来的厚实。

仔细看看金手指接口，做工很一般，黯淡的金属光泽显然没有镀金（为保证良好的电气性，优质的电子产品在金手指上都是镀金的），和组棒有的一拼。







microSD卡插口，注意拿着适配器时，不要太过用力。这款适配器总是令人觉得那薄薄的塑料插口很容易就能捏碎！

把microSD装进适配器，完美无凸出（怎么像形容当年SLOT-2的烧录卡呢）。由于microSD卡插进去后与适配器主体结合的十分紧密，将卡拔出时则相对有点费劲。但反过来说这样也并非没有益处——microSD卡不会轻易的就从适配器内脱出，确保数据传输时的稳定！



总的来说，这么一枚小小的适配器，我们也不能对其硬件做工提出什么过分要求，能用即可，算是及格了！

速度评测

先普及一下一般储存卡的“速度”知识，一般储存卡主要有读取和写入两种速度。

读取速度：由外部设备从microSD卡中读取数据时的速度，读取速度直接关系到进行游戏以及播放影音时是否会出现拖慢的情况。

写入速度：由外部设备向microSD卡中写入数据时的速度，写入速度则直接关系到拷贝文件时所要消耗的时间。

而测试速度最为直观的方法就是进行对比，这里选用用我的2GB组棒（高速，格式化后为1948MB）与kingston microSD卡（日产）+ 适配器进行比较。另外，顺带一提，NDS玩家都知道，《恶魔城 废墟肖像》和《超级机器人大战W》对闪存卡的读取速度要求相当高，速度偏低的闪存卡在游戏的时候将伴随着频繁的死机。而这款microSD卡则是根据测试及实际使用所评测的最为优秀的一款产品。

ATTO Disk bench测速结果

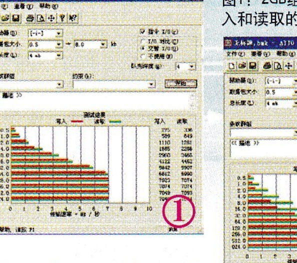


图1：2GB组棒，使用PSP进行测试，得出的速度报告十分理想，写入和读取的最高速度都达到了7.0MB/s。

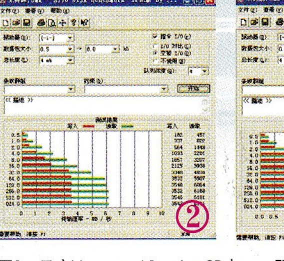


图2：日产kingston 1G microSD卡 + microSD/microSD卡 转MS索尼记忆短棒适配器 在PSP上进行测试，而使用PSP作为“读卡器”时，写入速度飙升到了3.5MB/s，而读取速度更是达到了6.2MB/s。

图3：日产kingston 1G microSD卡 + 飚王读卡器:，与使用PSP进行测试相比，速度上明显下降了一大截，写入速度降低到了2.9MB/s，而读取速度则仅有4.4MB/s。显然，速度的差异是由于读卡器的差异造成的，而相比之下，由于良好的数据传输性能，PSP可以算作一个非常棒的“读卡器”。

附其他一些记忆棒的数据

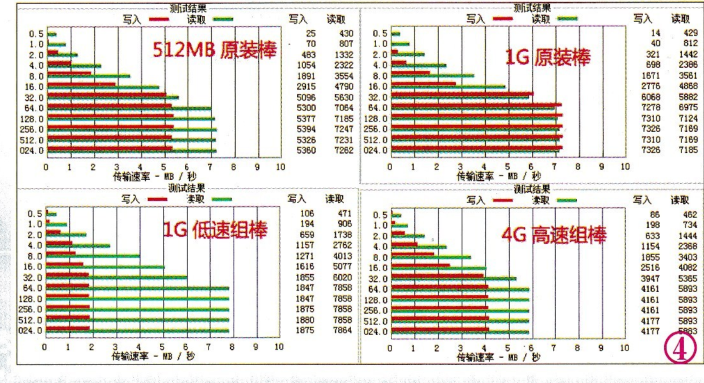


图4：进行对比之后，不难看出，microSD卡+适配器速度和一般的记忆棒相比还是有一定差距的！但这款microSD卡在读取速度上和最新上市的一批4GB高速组棒（5.8MB/s）相比则以微弱优势取胜。而写入速度方面也比低速组棒来得更快。以607MB的《机动战士高达SEED 联合 VS ZAFT 便携版》的ISO文件为例，拷贝至2GB高速组棒耗时约1分半钟，而“microSD + 适配器”组合则耗时达到3分钟。不过，4GB高速组棒和不少低速2GB/4GB组棒都有人正在用，虽有不便，但单从数据上来评价，microSD卡 + 适配器组合的速度对于PSP的日使用也达到了及格线！

实际使用

以下测试均在3.10 OE-A'系统下完成

在速度测试之后自然是“microSD+适配器”在PSP上进行基本功能的使用测试。浏览图片，播放MP3音乐、480MP4电影等，运行UMD光盘生成存档一切正常，没有出现因“速度”而无法运行的问题！

自制软件的使用测试		
读书软件	CNReader 2.0、eReader1.6	正常
看漫画软件	JPEG Viewer 0.6	正常
视频软件	PMPlayer	正常

◆自压了一部视频码率为1000kbps的PMP-AVC动画，尝试快进，快退均无拖慢问题，和使用2GB高速组棒使用时没什么两样！

PSP用的模拟器使用测试		
gpSP kai 292	《旋律天国 》	成功
Daedalus R9	《马里奥赛车64》	成功
DGen v1.60b	《超级忍3》	成功
Snes9xTYL v0.4.2	《塞尔达 众神的三角力量》	成功
NesterJ v1.20	《超级马里奥兄弟》	成功

◆PS模拟游戏测试：《最终幻想 战略版》片头CG处定格，跳过后一切正常，播放其他CG则一切正常。

PSP游戏的运行：《机动战士高达SEED 联合 VS ZAFT 便携版》、《世界足球 胜利十一人》均告启动失败，怀疑是microSD卡和MSD工艺的差异问题或者其他原因造成的。据以前使用烧录卡的经验，尝试“用0重置磁盘”并格式化为FAT16，但依旧不行；“用0重置磁盘”并格式化为FAT32，不行；“用1重置磁盘”并格式化为FAT16，不行；“用1重置磁盘”并格式化为FAT32，不行……

但测试并没有因此而结束，无法游戏肯定有其原因所在，由于其所报告的错误代码为80020321，很自然的联想到是否是因为“免引导”的关系？于是按R键键进入系统设置，将NO-UMD功能关闭，并在光驱内放入引导盘，再次启动游戏，成功了，久多良木健在这一刻灵魂附体！为了搞清原因所在，又使用2GB组棒在开启“免引导”功能下运行这两个游戏，但却是完全正常的。似乎问题的所在就是3.10 OE-A'自制系统。

因为要做评测的缘故，所以打算截几张屏幕图给大家鉴赏。然而按R键进入自制系统的设置菜单，却发现插件无法被识别……看来问题的所在真就是3.10 OE-A'本身对于microSD卡的兼容问题了……

注意：目前情况是“microSD卡+适配器”组合运行ISO需要关闭自制系统的“免引导”功能，使用引导碟才能游戏！！

结语

除了刚才自制系统出现的小问题，“microSD卡 + 适配器”组合在PSP上的表现还是相当出色的，足以应付一般的日常应用。对于NDS玩家，如果拥有这“microSD to MSD”适配器，对于记忆棒上的JPG资源和TXT资源，则完全可以做到NDS和PSP共享，无论是出门时选择携带哪一台机器都不用再次拷贝文件。目前在淘宝上这款的价格大约在30至50元之间，虽然做工一般，但却可以接受。对于同时拥有NDS和PSP的玩家则可以考虑购入一枚。

休闲8 Fashion bar

文编：Breath 美编：豆子

"陌生的过客啊，请告诉斯巴达的人民，为祖国献身的勇士们，在这里长眠"。如果关注城寨的朋友，在25期休闲吧上应该看过关于《斯巴达300勇士》的介绍，或许你已经通过DVD领略了这场史上最惨烈的战役。为了呈现出漫画原著的景观，影片使用了类似《Sin City》的数字背景技术制作出了全虚拟的背景，每一格胶片都需要通过电脑特效加上背景画面……但如此神作就因为战斗画面太真实，过于暴力血腥，无缘国内上映，无限怨念。但庆幸的是能够有碟看，而且还能够玩上画面、音声表现不俗的同名手机游戏，本期休闲吧将对此游戏进行介绍，CD也将会收录，读者朋友也能通过手机体验对抗数十万波斯大军的快感。



新潮数码

主持人 Hikaru&风间仁

松下新款MP3叫板索尼音质



本刊曾经为大家介绍过索尼的最强音质MP3——S705F，现在针对这款机器已经有了一个直接的挑战者：松下SV-SD850N。这款机器也是松下随身听D-snap Audio系列的最新成员，零售版产品将附赠1GB容量的SD卡，价格为2万日元（约合人民币1300元）。SV-SD850N继承了之前SV-SD800N的降噪技术，并在原有基础上加以强化。SV-SD800N的降噪技术主要通过附赠的耳机单元来实现，经过特殊设计的6极点连接耳机能够有效降低噪音达83%。产品发布的同时，松下还发布了专用的D-dock音箱，正如苹果iPod一样，通过特殊的接口相连。产品支持音频格式包括MP3/WMA/SD-Audio(AAC)，采用附属软件SD Jukebox Ver.6.7LE升级版进行数据传输和文件格式转换。

富士长焦S5700上市 全面支持SD卡

盛传已久的S5600升级版S5700终于上市。与之前上市的F40fd一样，S5700同时支持XD卡和SD卡，对于消费者尤其是富士的Fans来说无疑是一个福音。这款延续了S5600精华的长焦DC最显著的改变在像素（500万到700万像素）和液晶屏尺寸（1.8英寸11.5万像素到2.5英寸23万像素）上，它的上市价为2280元。



不起床就自动扣款：SNUZNLUZ闹钟

制造者声称，这是一款具有有线和Wi-Fi接入能力的捐钱闹钟。你需要做的只是设定好闹铃时间，然后将闹钟连入互联网（无线，或者将RJ45网线水晶头插入闹钟背后均可）。如果到了点它闹铃之后，您还是不肯起床，或者企图暂停闹铃再睡个回笼觉，它便会自动从你的网上银行帐户（支持1600家银行）里扣钱，将之捐献给某个慈善组织（支持6200家组织）。另外，又为了防止有写使用者因为每次捐的数额过小无法达到刺激使用者起床的目的，该闹钟限定每次捐款的最小额度为10美元。该闹钟的售价为40美元，价格不菲，但比起那些即将被它"捐"掉的钱来说，这真的不算什么。



ThinkPad T61预计5月上市

图为ThinkPad T60。

小黑的爱好者们，T61的消息终于来了。国外知名网站notebookreview.com曝料，这款ThinkPad最新T系列笔记本T61即将上市。据称最新的T61系列包括14寸和15寸两个大系列，其中15寸全部为宽屏设计，而14寸机型则有宽屏和普屏两种规格的屏幕选择。T61的预计上市时间为今年五月，这也刚好是迅驰四代平台的上市时间，根据网上推测，T61很可能会基于迅驰四代设计，此外还有一个变化，就是T61可能会集成一些读卡器，首要支持SD卡的读写。显卡方面，T61很可能会使用ATI Mobility Radeon X1800。

透过玻璃直接取景的概念照相手机

一位刚刚毕业于北卡罗来纳州立大学的年轻学生，完成了一项令人羡慕的垂涎欲滴的作品——一台能透过机身取景的照相手机。这里说明一下，被透视的是手机的机身，途中你可以看得很明白：整个屏幕就是一块平面的透明玻璃，可以直接透过它取景。虽然实现起来还有一定难度，但保不准哪家公司会看中这个创意，真的宣布这样一款旷世之作……





皮带上的电视机

egokast公司为我们带来了一个新颖的视频展示机会，在皮带上镶嵌一个3.5英寸320 x 240像素的屏幕，支持标准的视频和音频格式(MP3，AVI，WAV，MP4)，512-MB SD memory。不过这个产品怎么看都有些鸡肋，毕竟没有人愿意总是盯着自己或别人的皮带看。

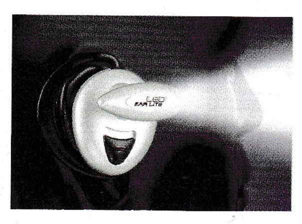


粉红色Zune将量产10万台

微软计划将卖的十分糟糕的Zune的粉红色版量产10万台，虽然新色彩要比普通版好看许多，但是我们倒是希望微软不要急着给他们的机子多弄几种颜色，而是把心思放在如何把ZUNE做的更完善。不过这个颜色依旧会夺得不少女性的目光。

用"耳朵"照明

对于常走夜路的人来说，手电筒是少不了的。可是有的时候的确是腾不出手来。怎么办呢？类似于矿工用的那种戴在头上的灯已经屡见不鲜，可是那东西多少有点笨重，似乎不适于日常生活使用。有了这款新颖的耳挂式探照灯，一切就迎刃而解了。采用耳挂式耳机的设计，2节CR2016纽扣电池可以持续照明长达18小时，既时尚又方便，而且售价仅为7美元。



泰坦尼克手表

瑞士的钟表公司Romain Jerome设计了一款名为Titanic DNA的手表。名副其实，它的名字就说明了它的部分材料是真的来自沉船泰坦尼克号上。不但表身用泰坦尼克号的钢材制成，黑色的表盘表面涂层也用了来自泰坦尼克号上的煤。这种意义非凡的手表在全球只限量发售2012只，因为2012年正是泰坦尼克号沉没100周年。



数码 读书 音乐 电影 手机

城寨书房

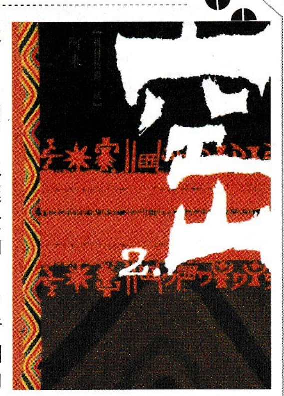
主持人 Hikaru

空山2

◆作者：阿来　◆出版社：人民文学出版社



作家阿来在与中学生的交流会上。



藏族作家阿来继《尘埃落定》之后的第二部长篇小说《空山》面世后引起了极大的关注，《空山》呈现出与《尘埃落定》完全不同的风貌，如果说《尘埃落定》是封闭的结构，完整的故事，《空山》则由于表现“一个村庄秘史”的重大主题，而采用共同的文化，共同的背景，不同的人和事构成一幅立体式的当代藏区乡村图景。即所谓“花瓣”式的结构方式。

此次的《空山2》是一年前出版的《空山》的延续，依旧用两部系列作品《达瑟与达戈》、《荒芜》来讲述藏地小村的故事。值得期待的是，随着小说进程的延续，阿来越来越注重叙述的辐射范围，作品也越来越具有现实冲击力。小说中探险充满着诗意和浪漫，而无处不在的政治斗争又残酷而现实。绿色家园的永久丧失和瞬间降临的荒芜一样，都充满了阿来特有的意境：“静故了群动，空故纳万境”。

作者阿来，藏族。1959年生于四川西北部藏区只有20多户人家的小山寨。初中毕业回乡务农，后考入马尔康师范学校。中专师范遂成迄今为止最高学历。毕业后做中学教师近五年。1982年开始诗歌创作。80年代中期以后，逐渐转向小说，并调到阿坝州文化局所属的文学杂志《草地》当编辑。1996年辞职，应聘至成都《科幻世界》杂志，从普通编辑干起，1998年任主编至今。

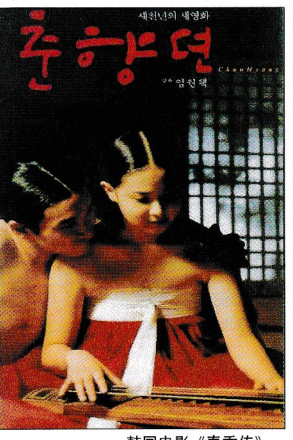
春香传

◆作者：[韩]柳应九（编译）　◆出版社：新世界出版社

《春香传》是韩国的古典名著之一，以艺妓之女成春香和门阀子弟李梦龙为主人公，描写青春男女之间的爱情故事，同时主张打破封建社会等级观点，可以代表用韩文写成的传统文艺作品，被誉为韩国的《红楼梦》（汗），古朝鲜的《罗密欧与茱丽叶》（再汗），深获韩国人民的喜爱。《春香传》的故事，自十四世纪至十八世纪之间的朝鲜时代，相当于中国的明、清年间，经过口传、手抄，流传于市闾巷，约至十八世纪末，才形成了一部完整的文艺作品。《春香传》在文体上具有“说唱文学”的特色，“说”的部分用叙事笔墨写成，“唱”的部分用韵文写成，体裁近于中国的古代“词话”。译者为了保持原剧作的风格而又不影响读者的阅读，“唱”的部分，仍用韵文译出，“说”的部分，有个别地方原文用的是韵、散文笔，也尽力用韵散笔墨译出。此外，原作引用了许多中国典故诗词、古代圣贤、古典名胜、文人轶事，这就说明韩、中两国文化交流史上的源远流长。

前两年，《春香传》被韩国导演林权泽拍成电影，在戛纳引起不小的轰动。据说是“有史以来最宏大的韩国片”，在电影节“全场2250名观众起立鼓掌，而且长达六分钟”……





韩国电影《春香传》。



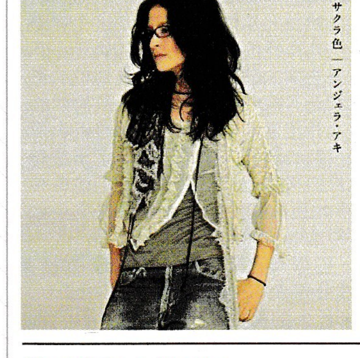


音乐茶座

主持人 玛鲁斯

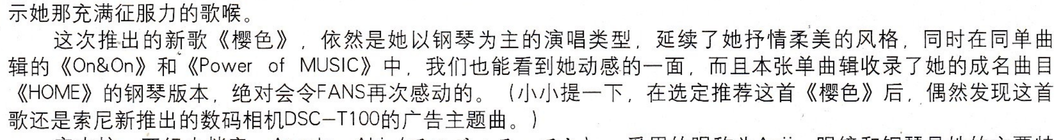
樱色

◆演唱：安吉拉·亚纪　◆发行时间：2007年03月07日



大家都通过去年《最终幻想XII》的那曲《Kiss Me Goodbye》认识了这位直接由OL转职为歌手的安吉拉·亚纪，她那出色纯熟的唱功和绝佳浑厚的嗓音打动了每一个歌迷，而如果你对她的认识仅仅只停留在《Kiss Me Goodbye》上可就太可惜了。从《HOME》到《This Love》，再到这首《樱色》，这位实力派唱匠无一不在展示她那充满征服力的歌喉。

这次推出的新歌《樱色》，依然是她以钢琴为主的演唱类型，延续了她抒情柔美的风格，同时在同单曲辑的《On&On》和《Power of MUSIC》中，我们也能看到她动感的一面，而且本张单曲辑收录了她的成名曲目《HOME》的钢琴版本，绝对会令FANS再次感动的。（小小提一下，在选定推荐这首《樱色》后，偶然发现这首歌还是索尼新推出的数码相机DSC-T100的广告主题曲。）



安吉拉·亚纪小档案：Angela·Aki（アンジェラ・アキ），爱用的昵称为Anji，眼镜和钢琴是她的主要特征，1977年9月15日生于日本德岛县板野郡阪野町，父亲为日本人，母亲为意大利裔美国人。1980年开始学习弹奏钢琴，小学时代在德岛县度过，小学六年级时移居冈山县、中学时代于冈山县度过，15岁时随家人移居夏威夷。因观赏Sarah McLachlan的演唱会，便立志走音乐道路。表演方式只搭配钢琴，自弹自唱，绝对实力派的创作型歌手。在去年因为演唱了《最终幻想XII》的主题曲而被众多歌迷所认识，在去年刚发行第一张专辑《HOME》，一推出就取得了公信榜第二名的好成绩。

本期levelup音乐台收录歌曲《樱色》

Not Too Late

◆发行时间：2007年01月30日



在阔别Billboard 200专辑榜三年之后，美国流行爵士小天后诺拉·琼斯（Norah Jones）带着她的第三张个人专辑《Not Too Late》再次夺得了Billboard 200专辑榜的桂冠。至此，Norah Jones的三张个人专辑都在Billboard 200排行榜中拿到了冠军。据Nielsen SoundScan统计，这张《Not Too Late》在美国发行首周共售出40万5千张。虽然这个销量成绩在如今的美国唱片市场已算十分难得，但还是比她上张专辑《Feels Like Home》有了明显的下降。2004年2月，《Feels Like Home》曾大卖102万张，轻松夺得当周Billboard 200专辑榜的冠军。而早在2002年，Norah Jones的处女作《Come Away With Me》同样是首周上榜即夺魁。

这张《Not Too Late》为Norah Jones创造了多个第一次。首先，这是第一张Norah Jones参与到所有歌曲创作当中的专辑。其次，这还是Norah Jones第一张没有阿里夫·马丁担任制作人的专辑。去年6月，土耳其传奇音乐制作人Arif Mardin因胰腺癌病逝，享年74岁，Norah Jones的前两张专辑《Come Away With Me》和《Feels Like Home》都是由Arif Mardin打造。没有了前辈的指导，这张《Not Too Late》由Norah Jones的创作伙伴，男友Lee Alexander负责制作工作。从曲风上来看，Norah Jones与男友Lee Alexander合作的这张专辑与她的前两张个人专辑相比显得更为流行一些，以前那种爵士蓝调的感觉再减少。但从整张专辑的可听性来说，《Not Too Late》还算是一张动听的专辑，尤其适合雨天和深夜听。

本期levelup音乐台收录主打曲目《My Dear Country》

流行音乐·豆知识　乡村音乐（中）

早期商业操作的乡村音乐是与美国南部18、19世纪大不列颠移民带来的传统民歌谣一脉相承的。但早期乡村乐并不坚持口头叙事的传统，而是经常用小提琴这种乐器奏出旋律，代替人声的作用。乡村音乐家John Carson把这两种传统结合了起来，在1923年他的《78》这首歌中既演唱又演奏，被认为是早期乡村乐的第一首畅销单曲。

这一时期最负盛名的组合无疑是The Carter Family（卡特家族），他们对乡村音乐发展的重要性怎么描述都不为过。他们是南部民谣传统的坚守者。他们被认为是“乡村第一家”（The First Family of Country Music），他们的那首歌《Will the Circle Be Unbroken》就象“野花”（Wildwood Flower）一样是乡村音乐的典范，并第一次把Maybelle Carter的极富感染力的吉他风格介绍给人们。The Stoneman of Galax，Virginia也是早期乡村乐的先驱者。

Jimmie Rodgers，“乡村音乐之父”。他把大众对乡村音乐的接受度提高到一个新的水平，并且是流行音乐史上最具影响力的歌手之一。他那独一无二的嗓音和为潦倒者写的歌词给它带来了全国性的知名度。由此，他为乡村乐打下了一个崭新的牢固的基础。他在那短暂的录音生涯（1927-1933年）的原创，他的歌唱和写曲风格，即使是现在也并未过时。

电影空间

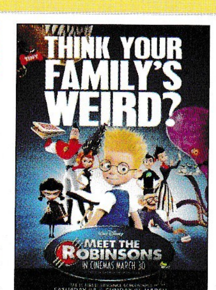
主持人 玛鲁斯



电影小术语

SURREALIST FILM：超现实主义电影，现代电影的一种运动，1920年兴起法国，主要是将意象做特异、不合逻辑的安排，以表现潜意识的种种状态，代表作有《一条安达鲁狗》（1928年）、《黄金时代》（1930年）。

拜见罗宾逊一家



上映日期：2007年03月30日
类　　别：动画/冒险/喜剧/家庭/科幻
导　　演：斯蒂夫·J·安德森
配　　音：丹尼尔·汉森、韦斯利·辛格曼、伊桑·桑德勒
　　　　　史蒂夫·安德森
发　　行：沃尔特·迪斯尼电影公司

《拜见罗宾逊一家》是迪斯尼自《四眼天鸡》之后第二部3D动画片。改编自威廉·乔伊斯（William Joyce）所著的《A Day with Wilbur Robinson》一书。刘易斯是一个有着发明天才IQ的孤儿，有过很多巧妙的发明。他最新也是最野心勃勃的发明是记忆扫描仪，他想通过这台机器找到自己的生母并与她团聚。但是还没找到妈妈，扫描仪就被邪恶的帽子客鲍勒和他的机器帽子偷走了，刘易斯只能放弃寻亲的希望。就在这时他遇到一位名叫威尔伯·罗宾森的神秘男孩，他的寻亲之路发生了戏剧性的转折，他被带到了一个任何愿望都可能实现的世界——未来。在那里，他遇到了各种各样难以置信的人物和令他匪夷所思的一家人——罗宾森一家，在他们真诚的带领下，刘易斯经历了一场奇妙而快乐的冒险。

斯蒂夫·J·安德森从1990年开始涉足电影圈，有着美术功底的他在动画方面尤为善长，曾执导了《Journey Beneath the Sea》、《Underground Adventure》、《Toto Lost in New York》等动画片，由他配音的《变身国王》（The Emperor's New Groove）获得了安妮奖的提名，他在影片中还为大反派帽子客鲍勒配音。

冰刀双人组



上映日期：2007年03月30日
类　　别：喜剧/运动
导　　演：乔什·高顿、威尔·斯派克
主　　演：威尔·法瑞尔、乔恩·海德、威尔·阿内特
　　　　　艾米·波哈尔
发　　行：派拉蒙影片公司

花样滑冰选手查兹·迈克尔与吉米·麦克埃罗在世界锦标赛上一言不和大打出手，因此被剥夺了金牌并处以终生禁赛的惩罚。三年半过去了，他们发现滑冰大赛的相关条例有空子可钻，只要他们抛开分歧，以双人组合通力合作，就可能重返赛场。这两个昔日的对手不但必须尽弃前嫌，还要密切合作，达成高度的一致和默契，在冰场上再现辉煌……

乔什·高顿与威尔·斯派克是导演界的一对搭档，1994年两人联手执导了他们的第一部剧情短片《Idyllwild》，虽然没有引起多大反响，却奠定了两人此后长久的拍档关系，两人还凭借1998年的《Culture》获得奥斯卡最佳短片提名。

而在片中扮演查兹·迈克尔的威尔·法瑞尔1967年7月出生，极具喜剧天赋的他不但是一位出色的演员，还尝试过编剧的角色。上世纪70年代中期开始涉足演艺圈的他，直到1990年后期凭借《王牌大贱谍》、《王牌大贱谍2》蜚声影坛，跨入好莱坞红星之列。扮演他昔日对手现在拍档的乔恩·海德，1977年10月出生在科罗拉多，年纪轻轻的他已经是一位资深的演员，闲暇时酷爱滑冰的他出演该角可谓如鱼得水，两位相差10岁的新老演员炫彩的演出服和娴熟老道的冰上表演也是影片的一大亮点。

狙击生死线

上映日期：2007年03月16日
类　　别：动作/剧情/惊悚
导　　演：安东尼·福奎亚
演　　员：马克·沃尔伯格、迈克尔·佩纳、丹尼·格洛沃
　　　　　凯特·玛拉
发　　行：派拉蒙影业

在美国军队中服役多年，且在战场上有过优异表现的狙击手鲍勃·李·斯瓦格在骨子里并不喜欢过这种整日与冰冷的枪械为伴的日子。于是，斯瓦格在坚持到退伍之后便带着心爱的女友还有自己那条忠实的爱犬一同来到了偏僻的阿肯色州。开始过上自己向往已久的平静日子。然而，斯瓦格幸福的宁静生活并未持续多久，便被无情地打破了。斯瓦格曾经的上司带着一队人找上门来。希望，凭借他多年的狙击经验，在总统举行街头演讲的时候出手相助，在暗处为总统担任保镖。因为，政府方面此前收到消息称有恐怖分子或者杀手将会有所行动，对总统的人身安全不利。善良诚实的斯瓦格经不起上司的劝说，便应允接受了这一任务。到了总统演讲那天，斯瓦格站在演讲台对面的大楼里监视着，突然一声枪响，总统的贴身保镖中枪倒地。斯瓦格正要提枪去抓住枪手的时候，一名警察突然闯进门来，用枪指着他，要斯瓦格缴枪投降。还没有回过神来的斯瓦格就这样稀里糊涂地被当作刺杀总统的疑犯通缉。还好斯瓦格身手敏捷，身中一枪跌出窗外，逃离现场。仔细的思考过后，斯瓦格方才清醒，原来自己从一开始便被人陷害成替罪羊。于是，斯瓦格拼命展开调查，追逐真凶，亲手为自己洗脱罪责……

魔力玩具盒

上映日期：2007年03月23日
类　　别：冒险/剧情/家庭
导　　演：罗伯特·夏尔
主　　演：克里斯·奥尼尔、瑞安农·李·赖恩
　　　　　迈克尔·克拉克·邓肯、乔莉·理查德森
发　　行：新线

威尔德一家四口如同所有的普通人一般幸福平静地生活在距离海岸不远的小镇里。一次，天真活泼的小哥俩诺亚·威尔德和艾玛·威尔德一同到海边玩耍。无意间在海滩上似乎被海水冲到这里的一个奇怪的黑色盒子。好奇的兄妹俩将黑色盒子带到了自己的小屋里仔细研究一番。原来，盒子里装着一只叫"米兹"的破旧的玩具兔，还有几个根本不知是什么的发光晶体。自打有了这个神奇的黑盒子之后，兄妹俩周围便接连发生一些奇怪的事情，而小哥俩还在不经意间拥有了一些奇怪的超能力——控制物体的移动等等。只是他们的奇异变化让父母大卫·威尔德乔·威尔德和老师担心不已。此时，政府的能源追踪器也锁定了威尔德一家的房子里。并搜索到他们家中隐藏着巨大能源，事情似乎到了无法令威尔德一家人控制的局面。孩子们则认定米兹身上包含着来自未来世界的某种信息，政府的科研人员们则根据他们的各种研究测试，得出"米兹"是一种威力巨大且具有尖端技术含量的电子设备。每个人都渐渐卷入了这场离奇的事件当中……

影片改编自1943年出版的路易斯·帕德盖特撰写的短篇科幻小说。该片也称得上是好莱坞"小家伙"新线公司今年的一个较大动作之一。因为新线公司从上到下基本上都投入了巨大的精力和心思为此片的问世努力着。

影讯

周星驰新片点将柴崎幸

周星驰将积极进军东瀛，以顾问身份筹备开拍富士电视台新片《少林少女》，并锁定人气偶像柴崎幸担纲演出。故事描述柴崎幸远赴中国少林寺习武，然后将功夫融入冰上曲棍球运动中。

《少林足球》及《功夫》两片令星爷在日本知名度如日中天，早前富士电视台更派员赴港，与他倾谈合作计划。事隔不久，即有消息传出星爷与日本方面已达成合作协议，新片《少林少女》铁定由《跳跃大搜查线》导演本广克行执导，而女主角人选更意属柴崎幸，预定本月中投入拍摄工作，全片将在日本取景。由于这次是富士电视台的重点投资计划，故电影未开镜已锁定上映日期，务求一击即中。

而《少林少女》的电影桥段可谓《少林足球》与木村拓哉一年前的电视剧《冰之骄子》的混合体。剧情讲述女主角往少林寺学艺，然后将功夫变化，用于冰上曲棍球比赛上。星爷这次负责提供意见，绝对是驾轻就熟。

《疯狂的赛车》年内开拍

继《疯狂的石头》之后，宁浩的下一部作品《疯狂的赛车》迟迟没有上马。宁浩在其母校北京电影学院接受记者采访时透露，《赛车》的剧本尚未完成，"争取在年底开机"。在采访中有意回避《赛车》2000万的大投资，称《赛车》投资额未定，"《赛车》投资多少现在还没有定，我都不知道。总要先有剧本，再根据剧本决定需要多少钱，而不是别人给多少投资，你再根据投资额创作剧本。剧本还没有修改好，演员也没有定，我争取在年底开机吧。"





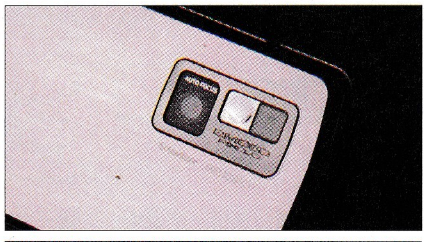


玩转手机

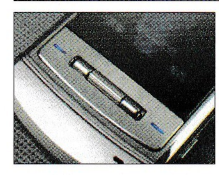
主持人 Hikaru&乱舞

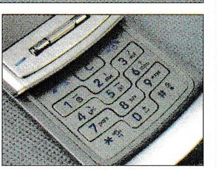
手机小常识：关于i-Mode

i-Mode（其中的i代表information）是由日本NTT DoCoMo公司开发的一种无线通信技术标准，目前仅在日本使用。i-Mode是基于数据信息包的传输技术，用户可以据此使用自己的手机访问互联网以及收发电子邮件和一些其他信息。与WAP技术相比，该技术与其最大的不同点在于各自所使用的标记语言，i-Mode使用基于HTML 2.0、HTML 3.2以及HTML 4.0指令的一种集合，简称为cHTML语言，WAP使用的是与HTML不兼容的无线标记语言WML。另外，WAP服务每次获取必须重新登陆，只要在线，就要付费；而i-Mode服务总是可以直接使用的，并且只有当从事文件下载时才需付费。









LG Shine 中文版登场

上市时间：2007年4月
屏幕信息：26万色TFT彩色屏幕；240×320像素；2.2英寸
网络频率：GSM 900/1800/1900MHz with GPRS
电池信息：800mAh；待机时间未知

4月3日，LG电子在北京举行媒体见面会，宣布这款震撼业界的手机产品——LG Shine（闪耀）正式登陆中国手机市场。Shine的外观与它的中文名"闪耀"很合拍，拥有无处不在的金属光泽和镜面屏幕，机身做工也相当精湛。这款机器的另一个迷人之处当然在于其内置的一块施耐得自动对焦光学镜头。这款机器并没有为了追求轻薄和造型而牺牲功能，它支持MP3、ACC等音频播放格式和3GP和MPEG4的视频播放格式，并具备June多媒体服务下载功能，可在手机上收看电影片段、视频/音频点播等内容，支持micro-SD存储扩展。LG的这款"闪耀"现已开始上市，它是否能接替"巧克力"系列的辉煌，让市场来证明吧。



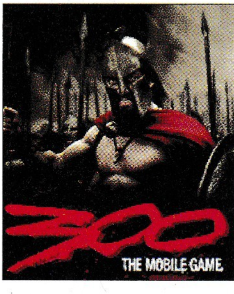


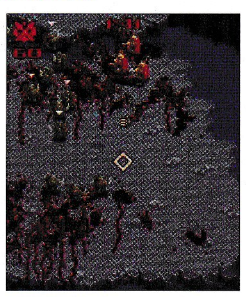
手游推荐

斯巴达300勇士

★类型：RTS ★厂商：Warner Bros.
★适用机型：诺基亚S60系列、索爱系列、摩托罗拉系列等

"陌生的过客啊，请告诉斯巴达的人民，为祖国献身的勇士们，在这里长眠。"在领略过电影版那恢弘的气势之后，让我们一起来试试这款由华纳兄弟推出的同名手机游戏。本作与电影版一样，有着不俗的画面、音声表现，两军互相厮杀时血流成河的场面也足以让你大呼过瘾。本作的故事模式同样以著名的温泉关战役为背景，但并不是以我们熟悉的动作游戏方式进行，而是采用了即时战略的方式，玩家将在游戏中统领斯巴达300勇士们，通过变换不同的阵形来对抗数十万的波斯大军，既可以选择并行前冲的高攻击性长矛式阵形，也可以选择盾牌式阵形来防御敌军的箭雨，甚至可以不惜一切代价，采用随意阵形与敌军战成一片。

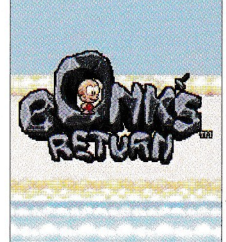


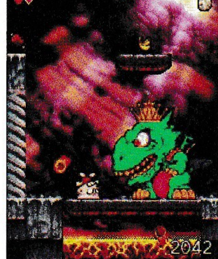


原人归来

★类型：ACT ★厂商：Hudson
★适用机型：诺基亚S60系列、摩托罗拉系列等

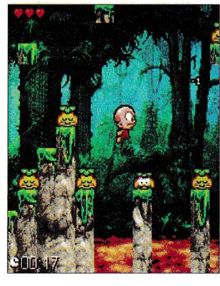
原人Bonk回来了！这是一款无时无刻都透着搞怪气氛的动作冒险游戏，仅凭借主角Bonk那一身光头造型就足以令你开怀捧腹，而本作也着实不简单，凭借轻松诙谐的"铁头功"战斗系统以及优秀的图形美工，在2006年还获得了IGN最佳游戏提名。虽然游戏的流程是简单的横版过关式，不过生动多变的场景设计绝对能让你耳目一新。当然游戏的出色与主角的精彩表现也是密不可分的，Bonk会憋足了劲用大光头去撞击敌人，会在跳跃中做出冲顶式攻击，会在攀爬悬崖时张开大嘴咬住岩壁，会在摔倒时瞪大了双眼，会在冰面上摆出舞蹈动作滑行……他总是会毫无保留地将最搞怪的一面带给正在手机前游戏的你，带给你无尽的欢乐！







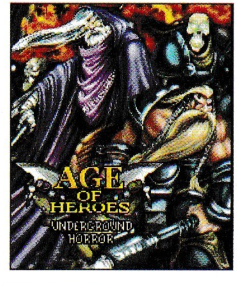




英雄时代2 地下恐惧

★类型：SLG ★厂商：－ ★适用机型：诺基亚S60系列等

提到回合制策略游戏，PC平台著名的《魔法门 英雄无敌》系列可谓家喻户晓，而本作无论是玩法还是风格上都与之极为接近。《英雄时代》同样是描述一个充满战争与魔法的世界，曾经征服的邪恶不甘失败，死亡再度苏醒，这次不仅影响到陆地上的居民，而且波及了地底的居民，为了与黑暗力量相抗争，玩家除了要团结勇敢的战士外，还要帮助魔法师们，利用强大的魔法来保卫这个世界。与一代相比，二代增加了更多的游戏元素来吸引玩家，例如更加华丽精致的图象表现、10种新的敌人和盟友、英雄的等级提升到最高20级、3个阶段的新魔法，另外还包括两个全新的世界场景——山谷和地下洞穴，无处不透着《魔法门 英雄无敌》气息的本作一定不会让你失望。



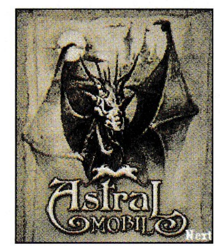


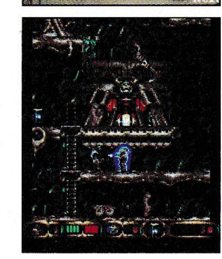


灵魂 手机版

★类型：A·AVG ★厂商：－
★适用机型：诺基亚S60系列

本作是一款透着浓厚的地下城风格的动作冒险游戏。由于四位光明女神被恶魔莫纳萨的追随者所抓，封印着莫纳萨的四个水晶被随之丢弃，世界又陷入了黑暗之中，身为救世主的玩家要做的就是收集散落在各地的水晶，将它们放回命运之槽中，逐个击败恶魔的追随者们，最后将恶魔莫纳萨重新封印。游戏共有九个庞大的关卡，关卡设计十分细致，每个关卡都设有丰富的解谜要素，例如复杂多变的地形、大量高人工智能的敌人，另外还有多样的道具、武器设定，其中武器的使用还会受到主角能量值的限制，如何合理的运用道具、使用武器攻击，如何巧妙的躲避敌人的追击，将好不容易搜集到的水晶安全送回命运之槽是游戏最大的乐趣所在。

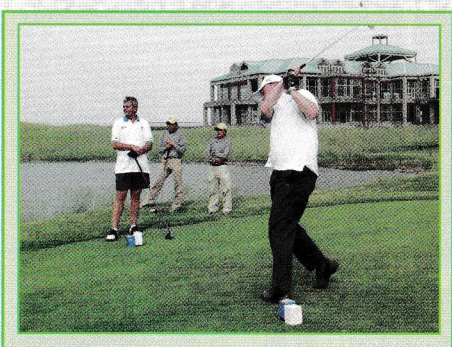




以上介绍的手机游戏均收录在本期音乐台CD中。



2006年度十大搞怪纪录



2006年是人们追求更好、更快、更远的一年，宇航员在太空挥杆打出一记最远高尔夫球，加拿大人把酒窖建到空中……这就是近日法新社盘点的2006年十大搞怪纪录。

●最远的击球：2006年11月，俄罗斯宇航员秋林在国际空间站外向着茫茫宇宙打出一记高尔夫球，被认为是人类有史以来击出的最远的一记高尔夫球，但也有科学家认为此举制造了更多的太空垃圾。

●最高的酒窖：加拿大多伦多电视塔顶层一家旋转餐厅创造了一项吉尼斯世界纪录：拥有世界上距地面最高的酒窖，该餐厅的酒窖离地面351米。

●最快的南极穿越：西班牙一支探险队驾驶一辆以巨型风筝为动力的“极地雪橇”，成功横越南极，62天完成4500公里旅程，创造了穿越南极的最快纪录。

●最勇敢的女人：一位31岁的挪威女探险家本年度成功完成攀登世界七大高峰及跨越南北两极的探险之旅，她是世界上首位完成此举的女性探险家。

●最大的爱牙行动：2006年1月，1.08万名菲律宾小学生聚集在首都马尼拉海滨公园，同时刷牙3分钟，打破了由1.024万名中国学生创下的同时刷牙的吉尼斯世界纪录。活动的目的是倡导爱护牙齿。

●最长寿的夫妇：米尔福特夫妇成为新的世界上最长寿的夫妇，这是由于去年的纪录保持者当中的丈夫故去。米尔福特夫妇婚龄已经长达78年。

●最怪的演唱会：格鲁吉亚一名女歌手在海平面下300多米处的钻台举办音乐会，并创下世界纪录。

●最拥挤的汽车：马来西亚大学生创造了一辆汽车容纳最多人的吉尼斯世界纪录。21名学生挤进一辆老款的宝马MiniCooper车中，其中2名身材较小的女生挤进小小的后备箱中。

●最执着的研究：瑞士科学家卫星跟踪白鹳时间长达7年，创造了新的世界纪录。科学家在这只鸟身上戴了一个无线电信号标，对这只来往于中欧和北非之间的白鹳进行研究。

●最整齐的车队：11月26日，479名英国著名跑车TVR的拥有者同时驾车驶过伦敦市中心，创造了多人同时驾驶同一品牌汽车的世界纪录。

十大最“烂”发明

《广播时报》周刊就“你最讨厌哪一个发明？”这一命题作了一次民意调查，结果数以千计的读者在该周刊网站上投了票，调查结果令人惊讶不已，手机、汽车等十大发明榜上有名。英国《焦点》月刊以《世界最烂十大发明》为题对这次民意调查作了报道。

10 宗教

很多人将战争归咎于宗教。宗教与科学的关系历来不和。很多早期的科学家都信奉神灵。例如艾萨克·牛顿认为行星的轨道是在太阳的引力作用下形成的，但他却相信是上帝创造了太阳系。时至今日，科学与宗教仍然格格不入，关于人类究竟是智慧生物精心设计的结果还是自然选择的结果，两派理论依旧争论不休。

9 电子测速仪（又名电子眼）

具有讽刺意义的是，电子测速仪的原型是上个世纪50年代汽车拉力赛选手莫里斯·盖特桑斯德斯发明的，目的是为了监测他的车速。上世纪60年代，公路上开始安装带有胶卷的测速装置，而电子测速装置更是到上世纪90年代后期才得以应用。交通部门在经过调查后称，装有测速仪地点的交通事故伤亡率比没有安装测速仪的地方少42%，尽管这一数字仍存在争议。

8 快餐食物

对快餐食物上瘾最严重的是美国人，2006年美国人在快餐食物上面的花销约达1420亿美元。但随着人们逐渐认识到快餐食物给健康所带来的威胁，那段无忧无虑沉溺于高脂肪、高胆固醇食物的日子似乎不会长久了。2002年，一些肥胖的美国青少年对麦当劳提起诉讼，控告麦当劳连锁店出售的食物让他们落得一身肥膘。法官最终驳回了他们的起诉。

7 电视节目

我们当中的电视迷们肯定会对这一结果感到惊讶。但其实这里指的是真人秀节目，它占所有票数的3%。真人秀的始作俑者是1984年美国推出的一档名为“偷拍”的节目，自本世纪初开始，真人秀节目便如雨后春笋般地出现。美国甚至有两个专门播出真人秀节目的频道。真人秀究竟为什么会这么火？各位您自己猜吧。

6 香烟

香烟中的强致癌物意味着男性吸烟者患肺癌的几率比常人高22%，女性吸烟者患肺癌几率高出12%。吸烟还会导致其他癌症和心脏病。吸烟的孕妇更容易出现流产，或婴儿体重不足。据世界卫生组织统计，29%的英国男性和19%的英国女性是烟民。



5 汽车

从投票上来看，讨厌汽车的人要比有车瘾的人多。汽车最早是在19世纪80年代末出现的，原本只是富人的玩具。但价格的下降让汽车开进了寻常百姓家，并成为人们日常生活的重要组成部分。如今的汽车工业日益兴旺发达，仅2005年一年，全球一共生产了6300万辆汽车和轻型卡车。但近期出现能够替代汽油的绿色燃料是不太可能的，因此汽车还会继续向大气层排放二氧化碳。



4 辛克莱C5迷你电动车

这是汽车，还是手推车？都不是，这是克莱夫·辛克莱发明的C5迷你电动车，这个靠电池提供动力的三轮小车可以说是一场商业灾难。1985年，辛克莱C5迷你电动车在英国上市，虽然售价仅为399英镑，却只卖出了17000辆。辛克莱C5迷你电动车的最高时速为24公里，上坡的时速更慢。速度如此之慢，因此根本用不着驾照。

3 核电

像切尔诺贝利核事故这样的灾难性事件给核电的名誉抹了黑。核反应堆事故极其罕见，但一旦发生就是毁灭性的。核电站的建造和运行费用比矿物燃料发电厂高，是靠纳税人所提供的大量金钱来供养的。其次，核废料的贮藏也是一个问题。但核电站的支持者则指出，核电站不会直接产生二氧化碳，因此是绿色环保的。

2 手机

这个引发通讯革命的小玩意成为银牌得主的确出人意料。1985年，英国开始出现手机。从上个世纪90年代末开始，手机得到了广泛的应用。时至今日，英国人几乎人手一机。尽管有使用手机会导致脑瘤的恐怖说法，但大多数研究结果都表明手机不会对健康构成威胁。或许是恼人的手机铃声把它们拖下水了吧。

1 武器

调查结果显示：炸弹、刺刀、生物武器，凡是你能想到的，这些能对他人进行攻击或造成严重身体伤害的东西是最招人反感的。其中又以核武器位列榜首，占总票数的11%。迄今为止，核武器只用过两次，一次是1945年美国在日本广岛投下的“小男孩”，另外一次是3天后在长崎投下的“胖子”。

热笑话 >> 餐厅里，客人：有“火鸡”吗？服务员：我就是伙计。

世界十大超能力动物

美国“生命科学”网站近日评出世界十大超能力动物，它们拥有人类所不具备的神奇超能力。

鲨鱼：利用特殊细胞感受电场

鲨鱼的大脑中存在着一种非常特殊的细胞，这种细胞对其它生物产生的电场极为敏感，可以让它们通过其它生物的肌肉收缩产生的微弱的电场信号，发现隐藏猎物，因此，一些鱼类即使藏在沙土中也能被鲨鱼发现。

蜂鸟：可看到人类无法看到的光波

蜂鸟以及其它一些鸟类可以看见人类所无法看见的光波。在紫外线下，一些我们看起来颜色单调的图案，鸟类看却是彩色的。“哈勃”望远镜可以拍摄出紫外线图像，但只有等到技术人员将单调的图像彩色化，我们才可以欣赏到这一多彩的颜色。



鼓鱼：用鱼鳔听取声音

鼓鱼等鱼类可以用自己的鱼鳔来听取声音。这种鱼鳔的结构非常特殊，能够探测到极其细微的声音振动，然后再把这种振动由身体的骨骼传递到外耳，随后进入内耳，再由内耳中的特殊毛发，将振动转化为声音并传递给鱼的大脑。

老鼠：用胡须弥补视力

老鼠的视力非常糟糕，但它们可以通过胡须来弥补这一缺陷。它们用嘴部前端的胡须来探路，正如一些盲人利用拐杖在前方探路一样。穿过物体时，就会触动老鼠的胡须，这样，老鼠就可以对周围的物体产生印象。

蛾虫：可远距离探测异性求爱信息

蛾虫可以“爱在空气中”，它们能探测到异性远在7英里之外发出的求爱信号。这种信号在科学上被称之为“信息素”。研究人员发现，虽然人类也可以探测到这种“信息素”，但只有通过近距离的接触才能达到这种效果。

蛇：利用舌芯辨别气味

蛇吐舌芯的动作是蛇在嗅周边的空气。蛇的舌头上没有味蕾，它们只能用舌头将空气中的味道带入口中，然后再由口部上方的两个凹槽来感应气味。在辨别出气味后，蛇再通过凹槽中的受体将气味讯息传递到脑部，从而准确地判断出周边物体的性质。

猫：在黑夜借脉络膜层识别并追捕猎物

在猫科动物的眼睛后部，有着一个类似于镜子一样的膜。这层膜使猫科动物在几乎完全黑暗的情况下，识别并追捕猎物。在生物学上，这层膜被称之为“脉络膜层”。当光线穿过猫科动物的视网膜后，“脉络膜层”可以将光折射，使得它们辨别出物体并追捕猎物。

候鸟：利用地球磁场定位

具备迁徙特性的候鸟，在长途飞行时会利用地球的磁场来确定方位，以保持飞行方向。这种能力使得它们可以感知地球磁场中磁力线的分布情况，就像空中存在许多条带颜色的丝线一样。与之相比，人类只能通过路标、太阳或星星的位置来识别方位。

蟒蛇：利用特殊器官感受猎物

在蟒蛇与响尾蛇的鼻孔和眼睛之间，存在着一些对温度极其敏感的特殊器官。这些器官可以让他们能够精确的感受到周围猎物的体温。在蟒蛇和响尾蛇的头部两侧，同样各长着一个这样对温度非常敏感的器官，这使得他们即使在完全黑暗的环境下，也可以判断出猎物的位置，并对它们进行准确攻击。

蝙蝠：可以发出刺耳超声波

蝙蝠可以发出刺耳的超声波，然后通过分析声波遇到物体后的反弹情况来躲避障碍物，同时捕捉猎物。这种利用超声波确定方位的方法在生物学上被称为“回声定位法”。海豚在漆黑的海水中行进，也是使用的这种定位方法。

神话龙的十大生物自然界原型

很多神话中的生物都有现实原型，例如龙就是根据许多种动物的身体特征拼接起来的合体。在欧洲，龙被描述成类似蜥蜴的喷火怪物，有蛇一样的舌头和蝙蝠一样的翅膀。然而在中国，龙是一种两栖生物，它们可以生活在海洋、湖泊甚至是云彩里，是富饶和好运的象征，可以在干旱的时候带来甘霖。它们拥有蛇身、鱼鳞、鹰爪、鹿角和另一种神话生物——麒麟的面孔。

“生活科学”网站列出了拥有龙的身体特征的十种生物，分别如下：

扬子鳄：扬子鳄是亚洲的龙的主要形象来源之一。在中国神话里，龙与水密不可分。它们是降雨的守护者，但是在发怒的时候也能够带来惩罚性的大洪水。扬子鳄身长大约6英尺，它们通常静静的守候在水面之下等待猎物经过。扬子鳄是世界上最濒危的动物之一。

褶伞蜥：褶伞蜥体形很小，生活在澳大利亚北部的森林之中。正如它的名字一样，褶伞蜥的头部和颈部有一圈附属物。当褶伞蜥受到惊吓时，这圈附属物便会像伞一样张开吸引捕食者的注意。如果这招不能奏效，褶伞蜥将依靠它们有力的后腿迅速逃跑。在逃跑时，它们会将尾巴夹在两腿之间。

胡须蜥：与褶伞蜥一样，胡须蜥同样生活在澳大利亚森林地带。胡须蜥头部皮肤上长有许多长而尖的附属物，能够使下颚下方的一个小袋膨胀从而使自身看起来更具威胁。胡须蜥能够通过改变皮肤颜色的深浅表达当前的情绪状态或调节自己的体温。胡须蜥的逃跑能力也不亚于褶伞蜥。

蟒：蟒是世界上体形最大的蛇之一。在古代，印度网纹蟒也许是人们关于龙的灵感来源之一。蟒的原意为“挤压之蛇”，意思是蟒可以把吞入腹中的鸟类和小型哺乳动物挤成碎片。

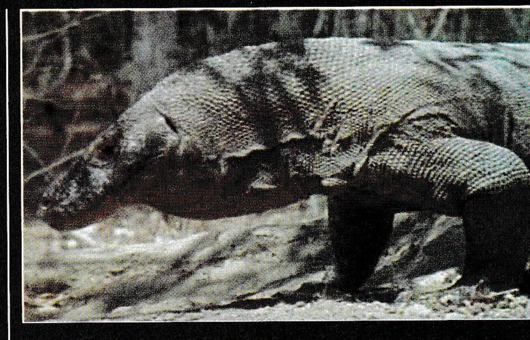
罗马的自然学家普林尼在印度旅行期间，曾宣称看见过一条巨大的“龙”，大到足可以把大象扼死。普林尼当时看到的“龙”很可能就是网纹蟒，这种蟒可以长到30英尺长。不过，从普林尼的叙述中我们知道，这条“龙”最后被大象踩死。

飞蜥：东南亚的飞蜥是一种小型蜥蜴，能够利用翅状的皮肤在许多树之间自由滑翔。它们依靠吃蚂蚁或其它的小昆虫为生，可以长到7英寸长。它们的5至7根肋骨向体外延伸形成“翅膀”，最远可以滑翔30英尺。飞蜥的“翅膀”色彩鲜艳，有斑点和条纹组成的图案。当它们想要隐藏自身时，它们会将“翅膀”收起，使身体看起来类似周围环境。

科莫多龙：印度尼西亚的科莫多龙世界现存的最大蜥蜴。它们身长可达10英尺，在短距离内奔跑速度和猎狗一样。科莫多龙捕捉活食，能够伏击一些体型远大于它们的猎物。科莫多龙的尾巴肌肉发达。此外，由于它们的唾液之中存在腐烂性病毒，因此只要被它们咬破一层皮就会引起严重的感染，甚至致命。

尽管欧洲人直到1910年才发现这种生物，科莫多龙仍可能是欧洲的龙的主要形象来源。

古巨蜥：古巨蜥比科莫多龙矮壮，身长也稍短一些，但是它们仍然是一种大型动物。它们可以长到30英尺长，体重1000磅。在上一个冰期，澳洲大陆上到处都是这种古巨蜥。它们能够袭击比自己大一倍、体重比自身重10倍的猎物，他们捕猎的主要工具是锯齿状的利牙和巨大的爪子。



翼龙：在所有存在过的动物中，翼龙可能与欧洲传说中的龙最相似。翼龙类似爬行动物，身上没有羽毛，依靠皮质的翅膀飞行。最小的翼龙与麻雀一样大，不过另一种根据阿兹台克人传说命名的披羽蛇翼龙翼展可达40英尺，是史上最大的飞行生物。

海龙：海龙是海马的近亲，在澳大利亚西部和南部海域的岩石中可以见到它们出没。尽管从生物学上来说海龙属于鱼类，但它们很少游动，而是随着栖息的海藻一起随波逐流。海龙有透明的、树叶状的鳍和身体附属物。它们的嘴是管状的，可以吸入幼鱼和小型的甲壳类生物。

彗星：龙一般被描述成有翅膀、长尾的毒蛇状生物，可以用来占卜吉凶。阿兹台克人的羽蛇神原意为“有羽毛的毒蛇”。对古代人来说，在天空划过的彗星很类似于这样的生物。如果彗星真的是龙传说的灵感来源，我们就能解释为什么在世界各个角落的传说和神话中，都有龙的存在。

十大最怪异天气现象

对于大千世界中龙卷风、飓风、大风雪等一些常见的天气现象，我们并不陌生。但是自然界偶尔也会给我们带来一丝惊喜，从火旋风到血雨，我们生活周围充斥着许多这样或那样怪异的气象。最近《生命科学》杂志报道了十大最怪异的天气现象。

大冰雹/大物块

曾经经历过强大雷暴的大多数人一定见过冰雹，通常只有垒球大小。但是从天而降的冰雹偶尔也会震惊每一个人，曾经就有过冰雹重达80磅的纪录，然而当冰雹打在地面上时就被撞击得粉碎。更神奇的则是当天空中没有一片云层时，有一块巨大的物块会破天而降。虽然有人可以解释某些现象是由飞机机翼上的冰块造成的，但是还有许多其他现象的原因未得到说明。

桅顶（飞机翼尖、塔尖等的）电辉火

据报道，人们曾经在大雷暴中看见轮船桅杆上有“火球”串动，同样的现象在牛角和人的头顶上也发生过。这种现象称之为电辉火，它其实是由大雷暴时产生的静电传递到长物体的顶部而产生的。虽然电辉火本身对人类不具有威胁，但是触及它可能会引起闪电，而使人遭到电击。因此我们最好还是望而远之。

怪异的红光和蓝色蒸气

数年来都有报道称，飞行员在任务期间时常能看到从乌云顶端闪出奇怪的彩光，但是没有人能解释得清楚这个现象。但是近几年来，科学家们已经找到这种怪异彩光存在的证据。这种“红色精灵”其实就是地球上空50米外的一道红光，它们通常成簇而发。另外还有一种称之为“蓝色蒸气”的现象也同样是由蓝光产生的，它距离地表的位置近于红光。而且红光的成型非常怪异，呈现一种薄烤饼的形状。这种现象大约只持续数千秒，科学家们仍然在探究其奥妙所在。

火旋风

虽然火旋风没有龙卷风能掀起房屋的超能力，但是它听起来也令人感到惊慌。这种旋风实质上就是小型的龙卷风，它在形成过程中聚集热量，使得地表的空气上扬从而形成强烈的旋风。之所以被称为“旋风”，是因带卷地面上的灰尘而得名。然而更恐怖的是还有一种“火旋风”，它往往起源于森林引火产生的巨大热量，使得火焰在空中急速猛烈旋转而形成。

海怪

尼斯湖（Loch Ness）水怪也许仅仅只是一种不太常见的水柱形成现象。有时候小旋风也被称之为所谓的“水怪”，因为它在形成过程中不断席卷大量的水而产生一个漩涡。形成的水柱通常无规律的旋转，发出嘶嘶或者水流动的奇怪声音，从而人们会将其联系到长脖子样的怪物，并联想可怕的水怪会突然蹦出水面，这种场面常常令人惊骇。

蓝色的月亮

一个月中出现两次满月，但是月亮呈现蓝色的现象确实少之又少。因此“blue Moon”这个词通常被人们定义为异想天开、想做也做不到的意思。一般森林大火和龙卷风将尘埃和烟灰卷入高空，并且空气中还夹杂着水珠，因此在掺杂灰尘水珠的衬托下，月亮看上去就是蓝色的。

三个太阳

即使是在阳光明媚的一天，天空也会呈现异常的现象。至少许多假象是由人眼的误差所造成。如果太阳刚从地平线升起，或者空中出现大量的卷云，人类也许会产生幻觉，貌似天空中出现三个太阳的“怪异”图像。实际上，这种现象可以这样解释，太阳光经高云中的冰状晶体折射而产生各种颜色的光线，从而造成假象。虽然这是很常见的光学现象，但是我们却不多见，毕竟我们不可能经常直视太阳。

血雨

血雨听似出自好莱坞恐怖电影，但是有报道称，这种带鲜红颜色的雨曾出现在罗马时代。人们因此为之恐吓，但是这种雨实际上并没有夹杂血液，它之所以呈现红色，是由于强风卷入了空气中大量的尘埃和沙子，最终带入云层中而引起。在欧洲，这种红色的雨水通常是被撒哈拉沙漠的沙尘“染色”而形成的。

闪电球

几个世纪以来，连续有报道称人们的房屋里有一种奇怪的电现象，而且时常发生在雷暴天气时。这种现象被称之为“闪电球”，其尺寸不一，从高尔夫球到足球大小都有，它有时漂浮在空气中，这无疑使亲历现场的人们感到惊讶。这种光球没有气味没有温度，但它带有丁点响声。当它触及一些类似电视机这样的电器时，就会发出“砰”的声音随即消失，但是这种闪电球偶尔也会爆炸从而引发火灾。但是包括科学家在内的大多数人都为之迷惑不解，至今仍没有一个对这种现象的合理解释。

鱼、青蛙从天而降

据报道，加利福尼亚、英国、印度居民时常性会经历天空落下鱼和青蛙的场面，更可怕的是有时候就连蛇也破天而降。海上龙卷风可以将水里的任何生物卷入空中，然后将其携带数千里，降到毫无准备的人们面前。

2006年度十大最昂贵汽车

这十款车不仅是因为身材漂亮，而又设计大胆，他们的最高速度创下了汽车史上的各种纪录，他们的科技是如此领先，世界上少数最有钱的人才能够享有。然而对没有足够的财力拥有他们的人来说，他们的存在本身就是美好的事物。在这些车面前，法拉利和阿斯顿·马丁感觉就像物美价廉的便宜货。《福布斯》称，他们的选择标准非常严格，比如他们只考虑具有至少有一些产量的商品车型，那些独一无二的老爷车或是汽车的原版尽管价值昂贵也不能入选，手工制作的和特别定制的也不能算在其内。

1 Bugatti Veyron16.4

产地：法国
价格：1192057美元

Bugatti Veyron如今它终于在欧洲上市销售了。其制造公司还打算将其引入美国市场销售。这款轿车使用16汽缸1001马力的发动机，以全碳纤维物料设计的车身似乎很符合现时超级跑车的条件。

2 PaganiZondaRoadsterFC12S7.3

产地：意大利
价格：667321美元

Pagani是一个很时尚的以生产外形激进的中国见长的汽车厂商。Zonda为安第斯山脉的风之意。这款车的Zonda旗舰型功率有650马力。2006新款使其跻身本榜单。0–100km/h加速3.5秒，最高时速为345km/h。

3 SSC ULtimate Aero

产地：美国
价格：654500美元

最贵的美国车，也是最快的美国车。SSC的时速大约可以达到416–437km，相比之下，世界上速度最快的民航客机——协和起飞时的速度仅为360km/h。

4 Leblanc Mirabeau

产地：瑞士
价格：645084美元

Leblanc制造了最新的Mirabeau跑车，并打算在2006年底或者2007年初之前争取到其在美国街头合法行驶的权力。Mirabeau跑车动力约可达700马力。

5 Saleen S7 Twin Turbo

产地：美国
欧洲价格：637723美元
美国价格：555000美元

该车从去年的第1名下降到第5名。它使用750马力的V8发动机，0–96km/h加速时间为3秒。2002年当S7开始销售时，它是美国惟一的动力超过500hp的街道车。

6 Koenigsegg CCR

产地：瑞典
美国以外价格：545568美元
美国价格：540000美元

Koenigsegg的CCR使用806马力的V8发动机。0–100km/h的加速时间只需3.2秒。当时在大意大利NARDO赛场的正规量度下，极速更达到了387.866km/h的时速，被认定成全球最快的量产车型。

7 Mercedes-Benz SLR McLarens

产地：德国
价格：452750美元

SLR McLaren同时也是世界最昂贵汽车榜单的中流砥柱。这款车可能是街头合法行驶的跑车中最舒适和优雅的。SLR是奔驰和具有传奇色彩的英国跑车制造商McLaren的协作产物。

8 迈巴赫62

产地：德国
欧洲价格：448153美元
美国价格：385250美元

迈巴赫62超豪华轿车是梅赛德斯–奔驰制造的，令人震撼的是，这款车尽管造价无比昂贵，却利润丰厚。尽管在欧洲迈巴赫62比SLRMcLaren更贵，但在美国市场上，SLR则比迈巴赫62略贵。

9 保时捷CarreraGT

产地：德国
美国价格：440000美元

一些汽车新闻曾宣称保时捷已经停止销售其CarreraGT跑车，但保时捷已确认，其价值44万美元的敞篷旗舰车在美国市场仍有销售。CarreraGT使用10缸发动机，除了跑车之外很少用于其他车型。

10 迈巴赫57S

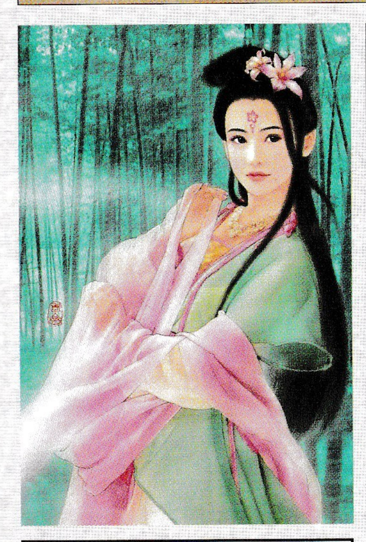
产地：德国
欧洲价格：430355美元
美国价格：367000美元

迈巴赫的最新款57S是其系列车型的运动款。迈巴赫57S比迈巴赫57或62马力更为强大。57S使用的是604马力发动机，而57和62车型使用的则是543马力发动机。



热笑话 办公室里一群人正讨论奥运会的兴奋剂丑闻。不过无人知道为什么服用兴奋剂后尿检会阴转阳。只有一中年妇女深谙其道：“阴是女，阳是男，阴转阳就是女变男，力气大了许多，比赛成绩自然会提高啦！”

世界十大爱情传奇



司马相如与卓文君

凤求凰

司马相如和卓文君，一个是被临邛县令奉为上宾的才子，一个是孀居在家的佳人。他们的故事，是从司马相如作客卓家，在卓家大堂上弹唱那首著名的《凤求凰》开始的："凤兮凤兮归故乡，游遨四海求其凰，有一艳女在此堂，室迩人遐毒我肠，何由交接为鸳鸯。"这种在今天看来也是直率、大胆、热烈的措辞，自然使得在帘后倾听的卓文君怦然心动，并且在与司马相如会面之后一见倾心，双双约定私奔。 当夜，卓文君收拾细软走出家门，与早已等在门外的司马相如会合，从而完成了两人生命中最辉煌一事件。卓文君也不愧是一个奇女子，与司马相如回成都之后，面对家徒四壁的境地（这对爱情是一个极大的考验），大大方方地回临邛老家开酒肆，自己当垆卖酒，终于使得要面子的父亲承认了他们的爱情。尽管后世的道学家们称他们的私奔为"淫奔"，但这并不妨碍他们成为日后多少情侣们的榜样。这之后还有一个事件值得一记：司马相如一度迷上了某才女，卓文君作《白头吟》，以这样的句子"闻君有两意，故来相决绝。愿得一心人，白头不相离。"终使相如回心转意。

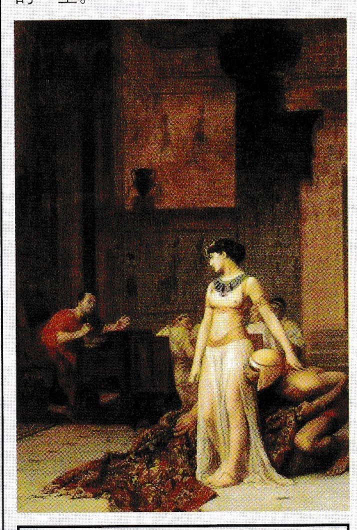
克娄巴特拉与恺撒·安东尼

爱情与权力的选择

举世闻名的埃及女王克娄巴特拉与罗马将军恺撒马克·安东尼之间的恋情甚至影响了埃及和当时世界的历史。托勒密12世去世后，克娄巴特拉按父亲的遗嘱与亲弟弟联



姻共同执掌权柄。由于姐弟反目，她决定借助罗马帝国叱咤风云的恺撒的力量。而恺撒出于巩固统治和从埃及取得酬金的目的，也认为促成克娄巴特拉姐弟重归于好是必要的。但当恺撒见到克娄巴特拉时，一下子被这位天姿国色、才华非凡的女人所倾倒，帮助她夺取了王位。后来，两人通过恺撒制定的一夫多妻制而成为合法夫妻，并生下一子。 公元前44年，恺撒死于反对派的突袭之后，克娄巴特拉感到失去了靠山，转而依靠罗马"后三头"之一马克·安东尼，用同样的手段赢得了有勇无谋的安东尼，再一次使自己王位稳固。她与安东尼共生三子。 然而在克娄巴特拉内心的天平上，王朝远重于爱情，在"后三头"另一巨头屋大维势力超过安东尼后，她放弃了安东尼，使其惨败。但是，年近40的她却并未打动屋大维，在软禁中结束了传奇的一生。



唐明皇与杨贵妃

长恨歌

杨玉环原为寿王瑁王妃，玄宗惊艳于她的美貌，但碍于她是自己的儿媳而不便明目张胆纳入宫中，于是想出个让杨玉环出家，脱离寿王，再以"杨太真"身份入宫的方法。从此杨玉环"三千宠爱在一身"，并于公元745年被册封为贵妃。玄宗对杨贵妃的宠爱可谓无所不用其极，所谓"君王从此不早朝"，为了两情欢爱，可以把国事先放在一边；而从"一骑红尘妃子笑"的最后面，我们看到玄宗甚至动用了他手中的权力来取悦杨贵



妃，这样的做法出发点固然是为了爱，但皇帝毕竟是皇帝，他所做的一切并不仅仅是他个人的，必然要牵涉到政治的东西。这使得他们的爱情洽谈室不可单纯，并最终敌不过政治：755年安史之乱爆发，次年玄宗匆匆出逃，发生马嵬兵变，杨贵妃被赐死，就算是皇帝也挽救不了自己心爱的女人的性命。他们的爱情虽以悲剧收场，但正如白居易所描述的那样，"七月七日长生殿，夜半无人私语时。在天愿作比翼鸟，在地愿为连理枝。"他们的爱情，已经远远超出了一般皇帝与妃子之间的感情，上升到了真正的爱的层次，这也是后人广为传颂其爱情故事的原因。



白朗宁与马莱特

诗意的爱情奇迹

1845年，长期瘫痪在床的伊丽莎白-马莱特在英国诗坛声名鹊起，其地位已取代衰老的华兹华斯，而与丁尼生齐名。本来就钦慕她的诗才的白朗宁给女诗人写了一封信，大胆地对她说："我爱极了你的诗篇——而我也同时爱着你……"。女诗人接到信后也给他回了一封热情洋溢的信。两人从此开始频繁的书信来往。在白朗宁的多次要求下，女诗人克服从不见生人的习惯，两人有了第一次见面。哪知三天后，抑制不住强烈感情的白朗宁竟给女诗人写了一封求婚信。39岁的女诗人这时躺在床上已有24年，她对结婚一事早已没有想法，认为自己不可能嫁给比她小6岁的白朗宁。她拒绝了他。尽管如此，两人依然保持亲密的交往，直至达到谁也离不开谁的地步。这奇迹发生了，伊丽莎白突然能下地自由行走了。尽管犹如暴君的父亲完全不同意她的婚姻，她还是勇敢地投入了白朗宁的怀抱，两人一起远离家乡，到意大利生活，后来还生一下孩子。爱情的力量使白朗宁夫人原本孱弱的生命延续了15年，并使她写出了更多优秀的诗篇。



孙中山与宋庆龄

革命伴侣

志同道合最容易成伴侣，孙中山与宋庆龄就是一个很好的例子。





作为一代革命先驱，孙中山得到了不少挚友的支持，宋庆龄的父亲就是其中的一个。1913年八月，"二次革命"失败，革命派在国内失去了立足之地，大多随孙中山流亡日本，宋耀如一家更是举家迁避扶桑。从美国读书归来的宋庆龄到日本与家人会面，终于见到了她所敬仰的孙中山，并开始接替父亲和姐姐的工作，于1914年9月起正式担任孙中山的英文秘书。这是在患难中生长出来的爱情：革命失败，心灵的创伤和流亡海外生活的孤寂，孙中山在宋庆龄的帮助中得到了补偿；而宋庆龄追承孙中山革命的愿望得到了满足，并发出了这样的肺腑之言："我的快乐，我唯一的快乐是与孙先生在一起。"这遭到宋庆龄父母尤其是母亲的坚决反对：他们的年龄相差28岁！1915年10月，在得知孙中山已与前妻离婚的消息后，22岁的宋庆龄冲破父母的"软禁"，赴东京与孙中山成婚。他们的情深谊笃，令人感动：1922年6月16日，广州发生陈炯明兵变，在危难之际宋庆龄把生的希望留给了孙中山："中国可以没有我，但不可以没有你！"而1925年3月11日孙中山弥留之际，特别嘱咐儿子、女婿要"善待孙夫人"，听到何香凝保证尽力爱护宋庆龄之后才放心。短短10年聚首，胜过人间无数。此后，宋庆龄孀居终生。

鲁迅与许广平

携手共艰危，以沫相濡亦可哀

在与许广平结识、相爱之前，44岁的鲁迅虽有名义上的妻子朱安，但一直过着一种苦行僧似的禁欲生活，打算陪着朱安这个"母亲的礼物""做一世牺牲"。是许广平对他的敬仰、 理解乃至热爱打



一阔少问酒店的侍者："你最多一次得过多少小费？""100美元。"阔少立即掏出200美元递给侍者："下次再有人问你谁给的小费最多时，可别忘了提我的名字。对了，那100美元是谁给你的？""也是您，先生。"

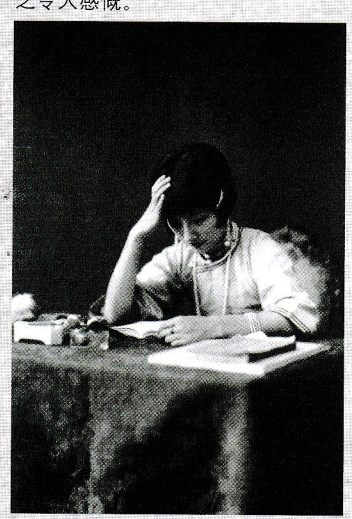
开了封冻已久的心田。从1925年3月11日他们开始通信，一直是许广平以自己的勇敢和坚定打消了鲁迅的种种顾忌，终于明白表示："我对于名誉、地位，什么都不要，只要枭蛇鬼怪够了"。这所谓"枭蛇鬼怪"，就是又有"小鬼"、"害马"之称的许广平。而在1925年10月许广平所写的《风子是我的爱》中，有这样的爱的宣言："即使风子有它自己的伟大，有它自己的地位，藐小的我既然蒙它殷殷握手，不自量也罢！不合法也罢！这都于我们不相干，于你们无关系，总之，风子是我的爱……"1927年10月，鲁迅与许广平在上海正式开始同居生活，在旧式婚姻的囚室里自我禁闭20年之后，他终于逃出来了。对于鲁迅和许广平来说，这是他们生命中最有光彩的举动，鲁迅于1934年12月在送给许广平的《芥子园画谱》上所题的"十年携手共艰危，以沫相濡亦可哀"正是他们爱情生活的写照。

徐志摩与陆小曼

万种风情无地着



徐志摩与陆小曼的交往，用"爱得轰轰烈烈"来形容，一点都不为过。陆小曼的丈夫王赓时任哈尔滨警察厅长，虽不在北京，但侯门如海，徐志摩要用钱来贿赂门房（每次500元）才有可能与陆小曼见面，而陆小曼给徐志摩写情书不但要用英文，连寄信也只能自己抽空出去寄。对于徐志摩与陆小曼的爱情，郁达夫的看法颇为中肯："他们的一段浓情，若在进步的社会里，有理解的社会里，岂不是千古的美谈？忠厚柔艳和小曼，热烈诚挚如志摩，遇合在一起，自然要发放火花，烧成一片了，哪里还顾得到纲常伦教？更哪里还顾得到宗法家风？"1926年10月3日，徐志摩与陆小曼举行婚礼，梁启超为证婚人，胡适为介绍人。他们的婚礼，真可以算得上是"别开生面"，梁启超作为徐志摩的老师，在婚礼进行中引经据典地来了一通训词，训斥这一对新婚夫妇："你们都是离过婚，重又结婚的，都是用情不专，以后要痛自悔悟，重新做人"。最后还来了一句"祝你们这次是最后一次的结婚！"但徐志摩这样的历尽千辛万苦去追求，去试验梦想中神圣的爱的境界，虽有"不顾一切，带有激烈的燃烧性"且"不管天高地厚，人死我亡，势非至于将全宇宙都烧成赤地"的热情，终于还是落个失败的结局，思之令人感慨。



萨特与西蒙

波伏娃：柏拉图式恋爱的经典

法国著名哲学家、文学家萨特与西蒙·波伏娃的爱情尽管没有附丽于婚姻，但却长达50多年并终其一生。1929年，青春年少、生机勃勃的萨特就读于巴黎高等师范学院，与好友尼让、埃博德组成"三人帮"，如疾如醉的遨游于知识的海洋。这时，西蒙·波伏娃——一位年轻、聪颖而清秀的女郎进入了萨特的生活。萨特与波伏娃迅速陷入热恋，"我们在早晨相见，直到很晚才会分手。我们穿过巴黎散步，一直在继续着我们的话题——我们的事、我们的关系、我们的生活和我们即将写的书……"毕业考试结束了，萨特名列第一，波伏娃紧接第二，真可谓比翼齐飞。萨特为期18个月的服役不得不让这对恋人分别，但他们共同制定了一个特殊的恋爱合同。在合同中，双方强调，两人要保持最亲密的关系，无话不谈，不准有任何欺骗行为。然而，随着两人感情加深，他们在爱情观点上的差异也逐渐表现出来。萨特说："在青春期，当我能看女人的时候，我是想要她的全部。""独身生活是我的原则，我生来就是当光棍的。""我不会结婚，永远单身，我要所有的女人……



只要能搞到手。"这是对波伏娃的声明，一方面要同她保持亲近的、永不结婚的爱情关系，另一方面又要波伏娃不要干预他的私生活。至于波伏娃，她对萨特的这一点非常清楚，并能接受。"萨特不愿履行一夫一妻制的职责，他喜欢与女人在一起，他认为这些人和男人在一起，不那么狡猾。""在我们之间，存在着必要的爱情，同时我也认识到，需要偶然爱情。"正是在这种理解与宽容的爱情中，萨特与波伏娃的爱情显得与众不同，他们没有结婚，但却情投意合，并将这份情感维持了半个多世纪，直到1980年萨特去世。

温莎公爵与辛普森

不爱江山爱美人

爱德华八世与沃利斯·辛普森的爱情故事可谓举世闻名。1931年，生于巴尔的摩市的沃利斯·辛普森与第二任丈夫英国大商人欧内斯特怀着对上流社会的迷恋，与当时还是亲王的爱德华结识，并经常参加亲王的各种活动。起初亲王对沃利斯这位不太出众的女人并没有多大的关注，随着亲王对情人西玛尔兴趣逐渐冷淡，特别是他发现西玛尔与伊斯梅利穆斯林首领阿迦汗的独生子阿里汗亲王有染后，便把注意力投向了沃利斯，并很快被这个37岁的女人深深迷住了。"惟一能说明他对我感兴趣的原因也许在于我那美国人的独立精神、我那直率、我那自以为具有的幽默感，以



及我对他和与他有关的每件事的乐观或好奇……他是孤独的，也许我是第一个洞察他内心深处孤独感的人"温莎公爵夫人的回忆录这样说道。漫斯顿·丘吉尔对亲王与沃利斯的恋情也评价道："他喜欢同她在一起，并且从她的品质中获得他要的幸福，就像她需要呼吸新鲜空气一样。"1936年元月，威尔士亲王爱德华继位，成为爱德华八世。国家大事的重任丝毫没有减低他对沃利斯的爱，他向王室宣布要和沃利斯结婚。这时，沃利斯与丈夫欧内斯特的离婚宴也摆上了日程。爱德华八世的决定遭到朝野强烈的反对，他们无论如何也接受不了一人结过两次婚的女人成为王后。多次交涉未果之后，爱德华八世决定逊位来完成这桩亘古未有的婚姻。顶着来自皇室、首相以及新闻界的各种压力（沃利斯也成为英国早期"狗仔队"捕猎的对象），爱德华八世逊位而成为温莎公爵，1937年终于在法国与沃利斯成婚。对于失去王位以及永远不能回到自己的国家，温莎公爵对沃利斯说："你可别后悔，我丝毫也不。我只知道幸福永远维系在你的身上……"

三毛与荷西

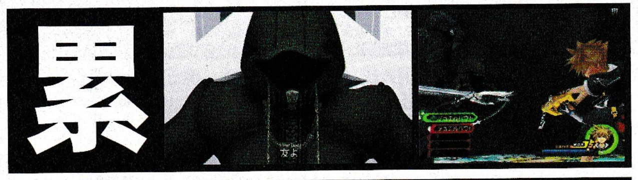
梦里花落知多少

台湾作家三毛与荷西的故事浪漫而缠绵绯恻，尽管两人都已逝去，但他俩仍是无数少男少女心目中的爱情偶像。三毛和荷西相识在西班牙，当时三毛念大学二年级，两人常常一起看电影、逛公园。一天，荷西对三毛说："你要等我6年，我有4年大学要读，加两年兵役要服，6年一过，我就娶你。"后来两人分手了。按照承诺，以后的6年中他们没有任何联系，这其间三毛去了德国、美国。6年后命运再度将三毛带回马德里。这天，有位朋友打电话约三毛："快来，搭计程车过来。"不知发生了什么事的三毛匆匆赶到朋友家。朋友神秘地让她把眼睛闭上，三毛只觉得一双温柔的手臂把她整个儿抱了起来，张开眼一看，哎呀！不得了，竟是那位身材高大、长满胡须的、她当年的小朋友——荷西。两人热烈亲吻。拥抱后，荷西把三毛带到自己的屋内，满屋子三毛的巨幅照片再一次让三毛惊呆了，6年来，荷西一直惦恋着她。三毛感动至极，对自己说："这一生我还要谁呢？"婚后的生活虽然清苦，但充满温馨和情趣。三毛说堵塞，"因为幸福满溢而怕得悲伤"。悲剧果然降临，在一次意外事件中，潜水员荷西过早地离开三毛而去，痛不欲生的三毛几次试图自杀，终因亲情难舍而止步。然而，数年后三毛还是自缢于医院，不能不说与此有着密切的关系。



热笑话 顾客："我买9两肉。"小贩："9两肉不好算账，您干脆割一斤吧。"顾客："其实一样的，我每次要一斤，你也只给我9两。"

levelup[部落格]



Posted by 阿修罗　2007-4-2 12:07:00

昨天是笨蛋节，不过算上前天，整个周末都耗在《KH2FM+》上了。

首先玩的是re:COM。选了Proud Mode，打到第六层还是第七层楼结束、第二次遇见Riku的时候实在玩不下去了。

GBA版我也没有打穿，差不多也是在游戏中盘的时候，觉得游戏的玩法实在太单调了，而且当时还有其他游戏要玩，就没有继续下去。这一次，游戏变成了全3D，感觉杂兵战和造房间比GBA版好玩了一点，正高兴着呢。突然发现了另外一个更加不爽的事实：BOSS战的视角实在太恶心了！GBA版的几个BOSS战设计得都还是蛮有特色的，在使用卡片战斗的同时还需要一些特殊的战法才能获胜。而重制版呢，“完全”照搬了原版的玩法——但是，随着战斗场景全3D化，原本一些很不错的玩法就被恶心的视角彻底糟蹋掉了。对于GBA版和PS2版，能够让我把对游戏细节的评价完全逆转的还真不是很多。re:COM对于本篇隐藏映像的出现没有影响，如果大家想要先玩这个的话，建议选个普通难度体验一下就可以了。

在中断了re:COM之后，我就开始了FM的战斗了。一上来就选择了Critical难度。初玩的时候，除了觉得敌人攻击力高了一点以外还没觉得什么。升了几级以后才发现：这个难度下Sora的HP成长率实在太低了。到了28级的时候HP才38，碰上一些高攻击力、会连续攻击的杂兵，很可能在你完全没注意的情况下就会被迅速杀死。不过幸好Sora的攻击技能实在太丰富，只要活用这些技能，抢在敌人前面出招，一般都没有什么大问题。不过，一有机会就存盘还是非常有必要的！

作为国际版——其实叫导演剪辑版更合适——FM里面增加了很多内容，除了解释原版中一些带有疑惑的部分，更增添了与隐藏映像有关的情节。想要研究剧情的人绝对不容错过！为了避免剧透，我也就不说了！

昨天晚上打到中盘Heartless百人斩之前的记录点那里。之前的流程是，从贤者的电脑中心出来，进入ホロウバスティオン，对大量Heartless、Nobody战，进入峡谷发生超长剧情（有新增内容），与XIII机关发生BOSS战，再度发生剧情，与FF系列伙伴协力作战——最后才能到达记录点。

这里“充分”体现了制作组在设计上的不人性化。在Critical难度下，谁都不能保证自己能够在这样的车轮战+BOSS战中一次都不死地通过，而这样连番战斗及超长剧情中完全不设置存盘点实在是太过分了。虽说大量杂兵战、BOSS战后分别设置了check point，continue时可以不用从头开始，但是依然有大量剧情夹杂在当中，就算要按掉剧情也要点START以及选择跳过才能实现……如果有人不想continue过关的话，那更是要反复进行上述操作才行。（反正我是在BOSS战处continue了N次、最后用唐老鸭和果菲当炮灰硬挨才过去的——BOSS一个reaction command没按对就会被秒杀，实在没话可说了。）

不知道Critical难度后面是不是会更变态！看来虽然这个难度只要把所有世界完成就能看到隐藏影像，但是说不定实现起来还是Proud难度更加容易呢=。=

时间

Posted by 玛娜 2007-3-22 20:30:00

我要说的是，贯穿影片的是时间会流逝，但是，总会回到一个共同点上，有些东西从来不会改变，真理永远不会改变。

让人难以想像的是，这次的《时间》没有一贯的金基德气息，在这个故事中，我们可以看到不断被重复的几个充满象征意味的画面，近乎扭曲的人们的心，但是偏偏少了导演自己本身独特的烙印，或许要归功于这个故事中的演员们话说的比较多，没有把大段的空白和沉默留给画面补完，或许也要归功于之前整个社会的变态和赤裸裸的压迫在这里变成了仅仅几个人的扭曲——当然也只是看起来。《时间》是部不能深究的电影，一个社会中有高达7成比例的人都在借助整容机构，依靠改变自己而重建新的生活，并且变得理所当然。

实际上，整容这个题材让人难免想到之前一部大失败的港产渣片《瘦身》，一个声称减肥造成了人心的畸形，一个呼吁整容造成了社会的变态，两个人不约而同的拖出一个身受其害，已经被搞的有点崩溃变态的小娘们来在观众面前晃荡几下，干些傻事，最后摊上个富有悲剧意味的结局，就告诉我们说故事说完了，这就是伤害，这就是伤疤。当然金基德跟王晶是不能比的，所以金基德的电影叫做《时间》，王晶的电影直接就叫《瘦身》，意蕴内涵完全不在一个层面上。

以上纯属扯淡。

事实上《时间》这次炒的还算是相当厉害，之前就看见金基德一个劲的在媒体上蹦　，又是抨击大作《怪物》，又是声称韩国市场不给小成本制作电影生存空间，最后闹大了还写了份道歉书，算是彻底跟韩国电影界画地为界，以后专心去找理解自己的欧洲佬，不跟这群只知道看《色即是空》，只知道看《我的野蛮女友》的土老冒高丽棒子玩了。听到这个消息我很振奋，先是心想之后此人的电影可以更肆无忌惮，更胡搞乱搞，更吓不死人不罢休了，随后又心想也许没准可以终于不用听韩国泡菜的难听方言了，更加感到面前一片光明。不过话说回来，只有在金基德的电影中才不让人感觉到韩语的出奇难听，大约是因为台词少……但是随后又很担忧，一个人要脱离自己成长的地方，其作品必然也受到影响，如果金基德拍的不是韩国泡菜那些难以理解的变态事儿，改去拍欧洲佬的变态事儿，那我还不如去看试验电影呢—_—

总之，这么一场乱子下来，我干脆就把《时间》和《怪物》都买回家，《怪物》看了10分钟没看下去，《时间》看完了但是相当之不过瘾，所以说炒作也要适可而止，就是因为期望过大才会造出一批渣片，不抱期望去看的话一切都好，如果没人跟我推荐《疯狂的石头》而推荐了《好奇心杀死猫》，那现在我定然觉得前者比后者高出去几个马身。

但是金基德这回却真正让我有些失望，在看完这部片之后，很难因为反复被重放的几个雕像和合影想起时间流逝和故事的主题，感动和浑身发冷都没有占据主要感情，甚至在故事的最后，还能抽出注意力考虑一下还有多久才该放完，这和之前看片时完全不知道时间，等到片尾出来才突然惊醒的感觉对比太过分明，或许大多数时候，举例或是追寻内涵来论证这部片到底失败还是成功都比不上相信自己的本能反应。

最经典爆笑低调变态的精品语录（下）

Posted by jamessony 2007-03-1521:27:00

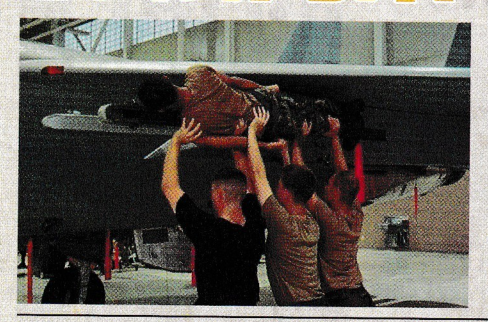
- 聊天诚可贵，网费价更高，若为睡觉故，二者皆可抛。
- 上网不聊天，气死活神仙。
- 天马流星拳——庐山升龙霸——凤翼天翔——钻石星尘——星云锁链——还不死的话请留言。
- 人生不能像做菜、把所有的料都准备好才下锅。
- 恐惧让你论为囚犯。希望让你重获自由。
- 低头要有勇气，抬头要有底气。
- 不怕被人利用，就怕你没用。
- 好脾气是一个人在社交中所能穿着的最佳服饰。
- 只知刚的人，难免会被折断；只有柔的人，到头来终是懦夫。
- 我不在乎你有没有钱，我只在乎你有没有前途。
- 再完美的身材，在不爱她的人的眼里，也是一种解调侃的作料。
- 炮轰的脑袋还梳个雷劈的缝。
- 上晓天文，下晓地理，中小儿科，知阴阳，懂八卦，运筹于帷幄之中，决策于千里之下。
- 前骷髅后玄武，左青龙右白虎。
- 解释就是掩饰，掩饰就是编故事。
- 不知不觉时间已匆匆，人生往往活在后悔中。
- 今日不为打狗英斗士，明日竟沦为八卦难民。
- 光说不练假把势、真材实料真功夫。
- 懂得用错误的到案来证明自己对色情是清白的。
- 其实很多人说我像梁朝伟，我不愿意承认，因为我觉得做人要做出特色，我还是觉得我长的比较像木村拓哉。
- 我身为和尚，我的任务是把爱分给众生。
- 你拿了我的定海神针，海底失去平衡，害得我们只能移民上岸边。
- 到了山顶才发现，错误的路和正确的路就差那么几步的距离。
- 不蒸馒头争口气行吗？
- 我吃的盐比你吃的米还多呢？那是你口重；我过的桥比你走的路还多呢？那是你懒的动。
- 忍一忍风平浪静、退一步海阔天空。
- 我没事，十三太保金钟罩，练的就是屁股。
- 人生自古谁无死，哪个拉屎不用纸。
- 就这样让你舒服，脱下你常拉的裤。
- 乐观者在灾祸中看到机会，悲观者在机会中看到灾祸。
- 生气是拿别人的错误来惩罚自己。

某球员最近状态不太好，连接球都接不稳。练习传接球时，另一球员给他传了一个好球，怕他接不稳，于是喊了一声：“接稳！”结果，球砸在他头上。只听他说：“和谁？”

[Web Show专题] 曝糗为乐

前言

每个人或多或少都有那么几件糗事，出过那么几次洋相，而在现实中它们大多难向旁人提及。网络则给这些喜欢“曝丑”的人提供了一个便利放心的环境，在网络上，大家只会看到一件件令人捧腹的洋相，而不会有人关心这个糗事的主人公是谁。如今，这股去“糗事百科”自曝糗事的流行风已经越来越大，而基于对“每个人都有糗事”的信念。在这个自称“星球上最暴笑的糗事分享网站”上，可以看到各种发生在学校、公司、快餐店里的尴尬私事。其创立者“datou”表示，“千万不要把糗事憋在心里 ，否则对健康不利”。虽说在网上的爆糗或窥糗是一种自嘲态度的延伸，并非人人乐为，不过在网上公开隐私或窥私的人数是不断增加了，甚至规模化到诞生了金糗奖、银糗奖和铜糗奖。本期就精选了一些“糗事”，博大家一笑。



上大学时，某天没有课，手捧一本小说，随便找了个自习教室，挑了第一排的位置坐了下来。由于小说情节太吸引了，我竟然浑然不觉教室里面人越来越多，等到铃声一响，身边寂静下来，有声音出现在讲台上……我抬头一看，一个老头在上面滔滔不绝的讲课……课程是完全不熟悉的专业课……再看身边，都是不认识的人……原来是别的专业在上课……旁边的人都在以一种看火星人的眼神看着我……妈呀，我还是坐在第一排啊！当时走也不是，坐也不是，只好一直安慰自己：没事，就当选修别的专业课程了，于是眼神直直盯着黑板，表现得很专心的样子，但是桌上的小说出卖了我，底气一直都不是很足。好不容易下课了，我感觉像过了一年那么久。但是为了避免后面的人注意我，我是一直等到人都走光了才走的……

今天是我的生日，女友早早的打来电话说晚上要到家里去为我祝贺生日，还要带给我惊喜！听了这个好消息！我今天工作起来是格外卖力，一下跑了十几个客户！回到公司。都下午三点了，到食堂一看，只剩下可怜巴巴的一菜一汤了，肉炒三豆（肉炒黄豆、青豆、豌豆）和萝卜汤。没办法，跑了一上午客户，肚子早就咕咕的叫了，只好要了一大盘肉炒三豆和一大盆萝卜汤，吃了起来！没想到临下班了，我的肚子里就像一台越野吉普的发动机！——开始了剧烈的活塞运动！刹那间，一股股气体来势争先恐后的从我的体内冲了出来！我赶紧冲到没人的地方，肚子开始还是不好意思的轻声吟唱，但马上就变成了连珠炮似的噗噗做响！肚子好涨呀！而正在这时，女友却打来电话，说她已经到家了，叫我赶紧回家。唉！没办法只好回家去了，希望她不会看见我这幅狼狈样呀！……

在回家的路上我刻意努力的放了很多的屁。快到家了，肚子好受了很多，我觉得应该不会再出什么问题了。远远就看到了在门边等着我的女友，她看起来有点兴奋。她大叫着说，“亲爱的，今晚，我为你准备了一份非常奇妙的、一定会让你大吃一惊的礼物。”

还没进门，女友就用一块布把我的眼睛紧紧蒙了起来，说是要给我一个惊喜！还领着我坐到位于餐桌前头的椅子里，并且让我发誓不会偷看。突然，我感到又想放屁了。恰恰就在这时，女友的手机响了。这可救了我的命了！我找借口说嫌乱让她到另一间屋子里去接电话！她却非让我不能揭开蒙着眼睛的布，还让我发誓！之后才跑去另一间屋子里接电话。她一离开，我就抓紧时机，把全身的重量都移到一条腿上，把屁放了出来。这个屁放得不仅声音很大，而且气味就像是腐臭的鸡蛋散发出的臭味。我几乎不能呼吸，因此我摸到椅垫，使劲的向四周扇着，妄图扇掉这难闻的气味。



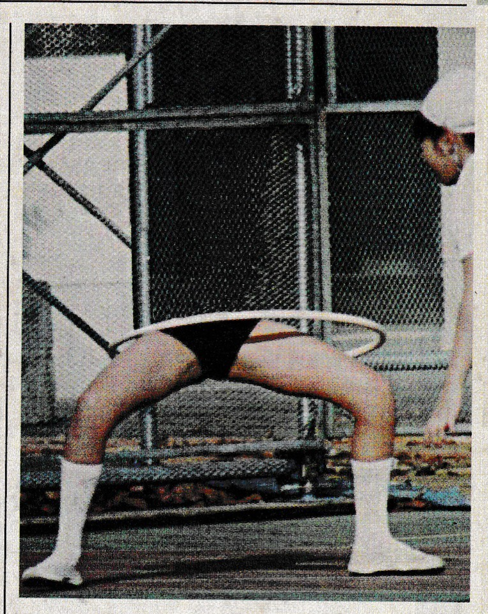
就在我刚感觉好一点的时候，另一个屁又来了。我又抬起腿开始放！它听起来就像是柴油发动机快速转动的声音，而且这一次气味更难闻了。为了不让自己窒息，我用胳膊挥舞着椅垫扇了起来，希望气味会尽快散掉。

又是在一切将要恢复正常的时候，另一个屁又迫不及待的冲来了。于是我站起来，弯下腰，把屁股向后上方撅了起来！把它放了出来。这个屁放得真正称得上是一流，连身后的报纸都被吹散到了地下……

我侧耳倾听另一间屋子里女友交谈的声音，因为要遵守不偷看的诺言，我也不敢打开眼罩，只能在漆黑中不断放着屁，为了赶快把肚子中的气体全部排出，又不使屋里变得更臭！我解开了裤腰带，把内裤和长裤褪到了小腹以下，把屁股露了出来，并摸索着打开了身后阳台的门，几乎是将整个屁股都伸到阳台上，开始疯狂的放起屁来……啊！好受多了！之后，我又手舞足蹈的用椅垫满屋乱扇，祈祷这股恶臭能赶快散去……，就这样，在接下来的十几分钟以内，我一边不断的放着屁，一边不断的扇着椅垫，终于，当我听到她在电话里说再见的时候，屋里的空气和我的肚子都已经好多了！我迅速的系上裤子，整理了一下头发，开始优雅地、微笑着等着我亲爱的她来带给我惊喜。

当她走近的时候，我脸上带着满足地微笑，一付温存的样子。女友首先为她打了这么长时间的电话向我道了歉，然后问我有没有偷偷掀开过布。在我向她保证没有偷看之后，女友移走了遮在我眼睛上的布，并对我说道，“意外吧！我的朋友今天非让我带她们来看看你，她们说你在照片上很有风度，人长的很帅！喏！你看，坐在桌前的这五位都是我单位里的好姐妹，而站在阳台上的那六位是我上学时最要好的朋友！”

这时，我才极为震惊和恐惧的发现，有一大堆女孩正围坐在我对面的餐桌边，而身后的阳台上则站着另一堆，她们都是来参加这个令我感到非常意外的生日宴会的。现在，她们每个人脸上都带着一种无法言表的表情看着我，就像发现了火星人……



自从宿舍里装上电话，我们就变成了“君子”动口不动手，当然更懒得动腿，有什么事宁可花点电话费，也不愿出门走动走动。我们屋有个小伙儿叫李雷，暑假找了份工作，在一家网站做程序员。昨天他上班去了，有人打电话找他，我接的。我说李雷不在，对方问他回老家了吗？我说没有，对方说：“那你告诉他，我是他同学，你让他回来给我打个电话吧，电话号码是××××。”我拿笔记了下来（后来我才知道，其实那是斜对过宿舍的电话，跟我们不太熟）。

晚上李雷回来，我跟他说了电话的事，他说大概是高中同学打来的吧，于是就按那个电话回了过去。李雷是陕西人，电话一通他就问：“请问你们这儿有陕西的吗？” 接电话的人说：“我们这儿没有，我们对门倒是有一个，你等会儿啊，我给你喊。”马上，就听到楼道里大喊：“李雷，过来接电话，你老乡！”

李雷愣了一下，跟我们屋老三说，我过去接个电话，这儿你帮我盯着，如果通了，就说我一会儿就回来。李雷过去了，老三拿起电话。没过几秒钟，里面就传出“喂，喂”的声音，老三马上说：“他出去了，你等一下啊！”然后推开门就喊：“李雷，这个电话通了，赶快回来。”李雷在那边等了会儿，见没反应就挂了，回屋从老三手里接过电话，只能听到挂断后的“嘟嘟”声。“奇怪！”他郁闷地说：“怎么都没人接呢？”

然后他拿起记号码的纸条，再次拨通那个号码：“你们这儿有陕西的吗……”

网络名词 >> 874：掌嘴。源自猫扑网站的贴图第874号，动态效果，画的是一个女子正在用扫把抽一个男子的嘴巴。



实习时碰到三个自己教的女生，一排很脆生地叫“老师好”，我当时居然也就回了一句“老师好”，事后觉得再无颜面立讲台之上了。

我记得我们学校的男生宿舍是不关门的，一日一位男同学沐浴后，乘着黑幕降临，光着身子跑到阳台上吹干，正在这时值班老太婆打着手电上来，从头到脚慢慢的照了一遍。男生大叫跑进房，第二天学校贴出报告说他裸奔，也许是他一生最尴尬的事！

大二的时候，上法律课，我们法律老师有个癖好，喜欢提问，提问之前必高声重复一遍问题。有一次正在上《民法通则》，突然老师又提高声音开始提问，所有同学都恐惧地盯着老师，惟恐被喊到，因为老师以提问来代替点名，所以是看着点名册提问的，所以大家都不必低下头。

“1班25号！”老师点道。

一片沉默（张三正在发呆）……

“25号，张三！来了没有？”老师重复道，刷！整个教室的人都看着张三。

“没来！”张三大叫。全班人都愣了！不过很快又开始佩服张三的勇气了。

“怎么没来的？”老师又问。

“他病了！”张三无奈，只得撒谎，全班一阵哄堂大笑。

“你是他宿舍的吗？”对于莫名其妙的大笑，老师也被搞糊涂了。

“是的。”面对老师的盘问，张三脸都绿了。

“太不像话了，回去告诉他，让他下午到办公室来找我！”全班同学又是一场大笑。

“啊？！好。”张三头皮都开始发麻了，下午找谁替我去挨骂呢？就李四吧，唉，又得请那小子吃一顿了。

张三正在为逃过一个问题而庆幸，老师又补充道：“那这个问题你替他回答吧？”

“啊！？”张三极不情愿地站起来，郁闷之情可想而知，教室里已经有人笑痛肚子了。

“老师，能不能重复一下您问的问题？”

“啊！！这个问题我已经重复了三遍了，你怎么上课的？”

“不好意思，我没听清！”张三额头上已经有汗珠了。

“那好我再重复一遍……”

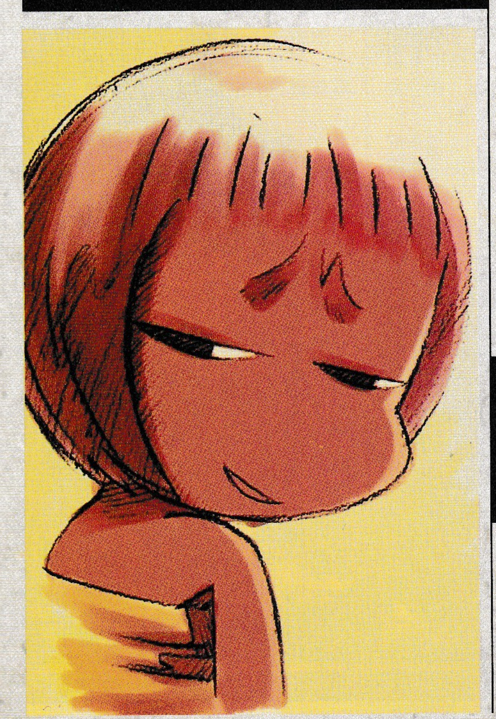
“我，报告老师，这个问题我不会回答。”张三想反正是一死，何必死得那么窝囊呢，于是理直气壮起来。

“那好，下午2：00和张三一起到我办公室来！”所有同学都笑到喷血。

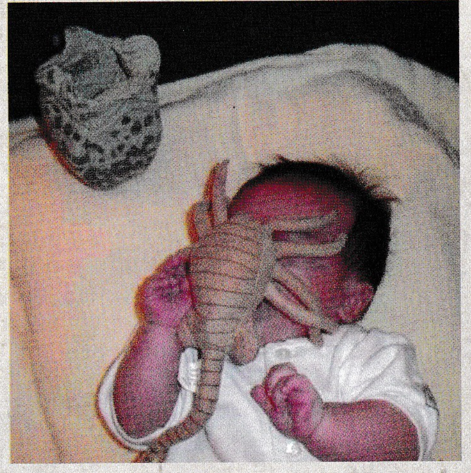
从此，法律课无一人敢说某某没来。

我大学的时候，有一次下课回宿舍，不知道为什么我宿舍的门怎么也打不开了，我一怒之下一脚把宿舍门踹开，进去以后发现不是自己宿舍，原来自己多上了一层楼……最糟的是居然还有一个翘课在宿舍里睡觉的家伙被我惊醒，吃惊地看着我……

上初中时，有一篇课文是讲法西斯的，名字我忘了，那个时候老师有个习惯叫大家起来念课文，一人几段，有个MM有一段是说法西斯来得时候喊道：“野兽来了，野兽来了”那个MM可能是太想坐下来了，把书一合，说道“野猪来了，野猪来了”就坐下了，结果全班爆笑，那个MM一天没有抬头看我们！



初中的时候，上音乐课是在专门的音乐教室，在走廊的尽头，有一次下课早，大家回到教室，我还沉醉在刚才音乐课的兴奋里，手里打着拍子（指挥乐队的那种），嘴里哼着歌曲，身体一跃一跃得意地向前走，走进教室，走到讲台上，发现气氛诡异，原来走到隔壁班，隔壁班还没下课，全体同学＋老师全体张大嘴巴注视着我这个亢奋的女生。－_－！立刻逃出去，身后笑声好像爆炸一样。



昨天去食堂吃饭，看见盆里的豆浆，径直走向厨师大哥问：“有白糖吗？”大哥怔怔地说：“没有！”我气急败坏的大声说：“没糖做什么豆浆？”回到座位，同事低声告诉我说：“那是大米粥！”

小玲有个毛病，一上课就睡觉，下课时让我碰她一下。今天上课时，老师突然叫她回答问题，我急忙碰了她一下，这一碰不要紧，她伸了个懒腰，接着从后门出去了，待她睁开眼睛后发现不对劲时已经晚了，她急忙回到教室，发现所有的同学和老师都呆了……



上高中的时候，早上自习是从七点十分开始的。有天早上起来，一看闹钟，已经过五分了，慌忙起来穿衣服，叮叮咚咚跑了出去。一看大街上怎么人特别少，路灯都特别冷清。一到了学校，黑灯瞎火的，心里还在琢磨，是不是今天停电了啊？越走越不对劲，一个人都没有。这时一看表，KAO，半夜两点过十分！无语泪奔，又只能乖乖回家睡觉……走在大街上，那个凄冷……因为是冬天，半夜两点和早上七点，天色是差不多的，但是我一直到现在都不明白，当天我醒来是怎么看的闹钟！

一个新网友刚告诉我：有一次我家停电，我妈妈看她最喜欢的一个电视节目，停电了，就对我说道：“姑娘，快点把蜡烛点着看看电视”，我一下就无语了。

小学时，一般是老师喊“上课”，班长喊“起立”。然后我们就站起来。新学期来了，一位老师有特殊爱好，一进门他就直接说：“起立”，咱们可怜的班长姑娘情急之下，跟老师一换“上课”。这位老师也很绝：“好，下面热烈欢迎你来为同学们上一课。”

水蒸气：比纯净水还纯的水，就是无文字及任何内容的空白帖子。



—— 序 ——

爱……还记得吗……

露克蕾西亚……为什么……你还是不睁开眼睛……

我呆在阴冷潮湿的山洞中喃喃自语，山洞的水晶柱里，那个犹如天使的美丽女子在长眠，对于我来说，活着的悲哀，便在于时间在我的身上已经永远地停滞了……

"你还活着，那就太好了……对不起……"

露克蕾西亚，我会带着你的爱，一起活下去……

—— 邂逅 ——

我，文森特·瓦伦丁，隶属于塔克斯，因为出色的身手和理性的判断能力一直被组织重用。研究所建成后，我理所当然地被派去那里，并担任A级研究员宝条博士和露克蕾西亚的保镖，事实上，保镖还包含着监视者的含义。入驻研究所的那一天，与露克蕾西亚的邂逅，我的宿命彻底被改变了……

我不明白，神罗为什么要把研究所建在这种地方，偏僻可以理解，但废墟般的外貌就有点说不过去了吧。我把看到的这栋大屋和照片上的仔细比较，又看了看地图，基本确信这里就是目的地了。临行前上级说，因为研究所是最高机密，所以不会派人和我同行，连交通工具都不会交给我使用，必须要靠我自己找去。

这不是抠门是什么……我真佩服自己能靠两条腿走到这里。"这也太破了……多少年没人住了呀………"吱吱嘎嘎，我费力地推开那两扇厚重的大门，门缝中的灰尘正好全抖落在我的制服和头发上。

大厅内漆黑一片，但直觉敏锐的我已经看到了墙上的监视设备。"有人吗？"……没人回答，回荡在大厅内的只有回声。"闹鬼吗？……"我轻声地嘀咕一句，向着惟一透出点光线的门走去，上面的指示牌上写着"EXIT"。

在我开门的时候，一位穿着白大褂的研究员正好走出来，"咚"地一声，她撞到我身上，接着又被反作用力弹了回去，怀里抱着的研究资料掉了一地。

"啊啊啊！惨了！才整理出来的东西！"虽然光线不好，但是凭声音判断，对方是个年轻的女性，她居然不介意我撞倒了她。

"对不起对不起！"我结结巴巴地道歉，我知道自己在女人面前一向嘴很笨，连忙帮着一起捡资料。接着又是"咚"地一声，我们的头撞在一起了，在捡同一份资料的时候。

"啊！"

"疼……"

这回她意识到有个陌生人进了这栋破屋，她奇怪地打量着我，又奇怪地问，"你是……参观？探险？迷路？"

"啊？……"

"啊什么呀，门口的牌子上不是写着'立入禁止'吗，快点出去出去。"还没等我站起来，她就急着要把我赶出去。

"等等等等，我是这个……"我掏出塔克斯的证件给她看，说明我不是参观探险或是迷路的人。

她只看了证件上的塔克斯和神罗标志，并不关心证件的真伪或者我叫什么，"真奇怪，总觉得在哪里见过你呢……"

"啊？……"

"又啊什么呀，跟我来吧。"她非常不客气地把沉甸甸的资料放到我手里，在去实验室的路上，她跟我解释，正面的大门是不使用的，进出都从后院的偏门，而这个偌大的房子里，只有她和另外一位博士。

这么大的屋子才两个研究员，需要专门派人过来吗……我又小声嘀咕地说着。

延伸的走廊一直通向地下室，内部设施和外面残破的景象完全不同，而我向来固执地以为，研究员除了性格古怪的老头子外，就剩下老掉牙的老太婆了，不存在年轻又正点的女性。这个快步走在前面带路的女孩，多少和这里死气沉沉的环境有些出入。

"博士，塔克斯派来的人到了。"进入最深处的实验室之后，她对着一个正在研究台前摆弄瓶瓶罐罐的猥琐背影说。

"嗯，好……"这人放下手头的活回头看了我一眼，高度近视、酒瓶底的眼镜，虽然岁数不大却满脸皱纹，瘪嘴像个没牙的小老太，还有一头油乎乎的长发扎了一个马尾辫。

"我就知道……研究员大多是古怪的……唉……"我灰头土脸地站着，无可奈何地把证件交给眼前这个猥琐的博士看，因为他似乎是这里的老大

"文森特·瓦伦丁，请关照。"

"不会吧！……"她以一种近乎恐惧的眼神望着我，"怎么会这样……"

实验室里很安静，所以我很清楚地听到她自言自语了什么，"你说什么？"

"啊！……没什么，我是说我还是第一次看到塔克斯的人……"

是吗？那刚才那句话是什么意思呢……我不想追问，反正我和他们之间只是受雇和被保护的关系。

猥琐博士将证件的正反面都看了一下，似乎不太信任我的样子，在听到我的名字后，他朝身边的女研究员看了一眼，嘴角似乎是带点讽刺意味地扭曲了一下。

"出去，把你身上的灰尘拍干净，实验室里不能太脏。"这是博士对我说的第一句话，我也能看出他对我的到来没有丝毫欢迎的态度，就像我对他没什么好感一样。

"露克蕾西亚，你把他带到住所去。"

露克蕾西亚……真好听的名字，我第一次对女孩子心动，也不





知道这是不是所谓的一见钟情，但是第一眼看到她的时候，心底确实有种很异样的充实感。不过此时露克蕾西亚不再和我多说话，只是默默地将我带到住所，她只用官方的客套话对我说"欢迎来到神罗研究所……"

—— 引力 ——

小说中，一对年轻男女若长时间相处的话，都会产生恋情，但是结果都会是悲剧，我和露克蕾西亚的相逢，似乎也验证了这个道理……

研究所的日子，单一而无聊，我每天的任务只是保障研究员的生命安全，防止研究所被袭击，不过这种鸟不生蛋的地方，只怕出钱请别人来袭击，人家都未必乐意，而且这地盘是神罗社团的。

宝条博士向来无视我的存在，他不在乎我需要干什么，已经干了什么，如果没必要，他是绝对不和我说话的，不过也无所谓，我本来也就是极度沉闷的人，在这里反而不像在塔克斯时那样拘束。露克蕾西亚对我的态度一直很好，如果她没有什么研究工作的话，她会和我聊天，而且会聊很久，但是我很怕，嘴巴笨拙又有点软弱的我会让她讨厌……

每天，露克蕾西亚和宝条博士都忙于研究试验，而我再蠢也看的出来，博士对露克蕾西亚很照顾，或者说是一种追求，我安慰自己说，做好自己的本职就可以了，其他的不要多管。因此，我似乎在以一种游手好闲的态度度日，每天在研究所内转悠，偶尔看一些实验资料，实验室内有很多生体培养皿，但对此我并没有多少兴趣，我在意的只是露克蕾西亚而已……

研究所的后面有一片荒废的花园，虽然杂乱，但是以前种过的花草还在盛开。树荫下的草坪似乎经过整理，那天下午阳光明媚，我躺在草坪上享受着透过树叶间隙撒下来的阳光，不知不觉地睡着了，在梦里，我看到了穿着洁白礼服的露克蕾西亚向我走来……

"护卫先生？护卫先生？喂~"

"……"

"护卫先生，醒醒哦。"有人轻轻推我，并拿着草捅了捅我的鼻子。

"嗯？！"我迷迷糊糊地睁开眼睛，却看见露克蕾西亚提着篮子站在我眼前，"啊对不起，不小心睡着了……"有点窘迫，刚才的睡姿让她看见了。

"你抢占了我的地盘哦？"她笑着指着我躺下的地方，"今天的天气，真舒服呢。那，不介意我也坐在你旁边吗？"

"啊……实在抱歉……"这时我才意识到我坐着，而她已经站了很久。一直以来，我都期待着能有机会在研究室以外的地方和露克蕾西亚单独相处，但是我却为自己不善与人交往的性格而惭愧。

"一起用餐吧，"篮子里放着点心，还有一瓶红酒，好像是特意准备的。"这瓶酒是偷偷藏起来的呢，要保密哦……"

"嗯……"能看到露克蕾西亚的笑容，是我最大的满足，而那天的约会，是记忆深处最幸福的时光。在那天我知道自己，其实默默地爱着露克蕾西亚。

那天我们一直在草地上聊到夕阳西下，她开心地跟我说着她们的研究课题，如果成功的话，那将是人类历史上的一次巨大革命。我细心地听着她说的每一句话，如果这是梦的话，我希望能永远不要醒来……

—— 父亲 ——

"露克蕾西亚，你在吗？"犹豫了很久，我鼓足勇气，打算向她告白，我想，她应该是不会讨厌我的。

在门口等了很久，没有人回应我，我推开虚掩着的门径直走进了露克蕾西亚的私人实验室，她并不在实验室里。

我环顾着实验室里熟悉的一切，出于职业操守，对试验内容我不会去深究和追问，但接下来我在显示器上看到的资料，却让我倒吸一口凉气，血液在一瞬间凝固了。

"父亲？"显示器上的资料正是我的父亲古利摩尔·文森特，我知道父亲是神罗研究所的研究员，几年前神罗派人来说父亲在一次意外中失踪了，生死未卜，大概也是这个原因我才能进入神罗工作。我颤抖着的手指僵硬地敲击着键盘，一页一页地往下看资料。为什么会这样？！意外失踪的父亲为什么会死于生体试验，为什么露克蕾西亚的电脑上会有如此详细的研究资料？为什么报告书最后的署名是露克蕾西亚？我的头脑顷刻间空白了……

"不要看！这和你没有关系的！"曾经熟悉的人以一种近乎歇斯底里的横样冲到我面前，她挡住显示器，因为激动而颤抖着。

"怎么会没有关系，他是我的父亲！！"这是我第一次以一种失控的语调冲着别人大喊大叫。

"不要再问了！对不起，请你





不要再问了……"我很后悔为什么要这样大声地指责露克蕾西亚，她哭了，啜泣着向我哀求，请求我的原谅。

为什么会变成这样……在露克蕾西亚断断续续的讲述中，我听到了那个让我陷入绝望的事实。

"你的父亲，古利摩尔博士，是我最敬爱的导师，我们曾经一起研究Chaos和Omega。那次，我们找到了Chaos的产地，对于我们来说，这是最重要的一次发现，但是……但是……我急着想证明自己的理论是正确的，结果Chaos在试验中暴走，博士为了保护我而受伤……对不起文森特，都是我害了你……"露克蕾西亚因为一手造成的罪而感到无地自容，一直以来积蓄的内疚让她失声痛哭起来。

"这……不是你的错……我想……"

"之后，我想借用Chaos的力量来救活博士，可是试验失败了，"她打断我的话继续说下去，"博士在被Chaos细胞吞噬后，变成了怪物，没多久就因为排斥反应而死了。这都是我造成的，我的罪……博士死前，还对你念念不忘……对不起……"

我的心如刀割，虽然早就感觉到父亲已经不在人世，但突然得知的这个真相，知道露克蕾西亚间接害死了父亲这个事实，让我陷入一片混乱之中，我是不是该憎恨她才对。

"其实……这个没有关系的……"我呆呆地看着哭泣的露克蕾西亚，在四周已经凝固的空气中说了这么一句。科学家死于科学试验，这是再正常不过的事情，父亲是为科学研究而疯狂的人，我想他并不会责怪露克蕾西亚。但是正因为我所说的这句"没关系"，反而加重了她一直以来的负罪感。

我伸出双臂将她抽入怀里，我只能以这种沉默的方式去安慰她，因为听说人的心跳声，可以让正在哭泣的人平静下来。

"对不起……从你来的第一天起，我就觉得很内疚，这一切都是我造成的。可是……可是我没有勇气把真相告诉你。而且我对你……对你……"她突然一把推开我，哭着跑了出去。

我对你……原本以为只是我一厢情愿地喜欢着她，但是也是在那个时候，爱，已经被彻底地封印了……

露克蕾西亚，我只想看到你的笑容……但是从那之后，她再也没有在我面前笑过……

千年之鹰

文：暗炎の刹那

风吹动的声音，战争的咆哮，壮丽的河山。

你那么想要那些吗，格里菲斯……

我们的战争，持续千年，我想念你，格里菲斯……

光之鹰展开雪白双翅的姿态，让我着迷。

我还记得你曾经对我说过的话："你是我的人，津。"

那么轻易就打碎的誓言，我离开你的时候，下着雪的天，你的美丽的睫毛挂着冰晶与泪珠，我是你重要的人吗？我为了你，出生入死，那夜，我杀了那个孩子。他的血溅到我的脸上，我感到灼热和痛楚。也是那夜，我明白，我只不过是你白鹰格里菲斯的棋子，连朋友都不算是，我一直一直以为我是你最重要的人，你什么都信任我，什么都把我放在第一位，为了保护我，你可以不顾一切，可是我错了，当我一直坚信的你微笑着对一个女人说着，你并没有什么所谓的朋友的话的时候，你知道我有多难受吗？我的信仰在那一分钟内倒塌……

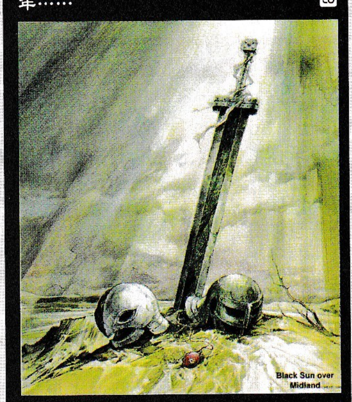
所以我坚决的扭转了方向，离开你，过一个人简单而又轻松的生活，让我不再想你，不再回忆我们那些幸福的点滴，我要找个女人，与我结婚，生很多孩子，温馨而又甜蜜……

我单纯而美好的梦想又被你刺破，格里菲斯，你太任性。肆无忌惮地摧毁我的幸福，是你一直的想法吗。

祭祀、血红，所有的人呻吟着，挣扎着变成死尸，你故意只留下我和她，为了报复吗？你真的认为我背叛了你吗？曾经的光之鹰堕落成暗之鹰，只为向我复仇吗？

格里菲斯，那个时候温柔纯净对谁都微笑的白鹰已经一去不复返，我爱的白鹰已经不在，在你成为暗之鹰的那刻我已决定，我会不惜一切代价，向你复仇，我已经失去了眼睛与手臂，我不能再让我心爱的女子受你的伤害，光之鹰也好，暗之鹰也好，你不再是我曾经爱的格里菲斯，你只是个暴虐残忍可怕的君主，我要为我心爱的女人再次向你挥舞我的巨剑……

遥远的梦想，你的国度，不再存在。我们只是神遗弃的人，挥舞着剑为各自的愿望而战，我们的战争持续千年……





每个人都有童年，那段记忆里没有喧嚣，没有烦恼，有的只是纯真和快乐，以及常常在脑海中幻想出来的童话世界。动画片是个和童年分不开的名词，相信所有人的童年都有过每天准时坐在电视机前焦急等待那五颜六色的画面出现的经历。这些动画片在我们的童年里占据了相当大的比重，我们幻想像动画中的英雄那样拯救世界，我们幻想像小飞侠一样在天空翱翔，我们幻想像人鱼公主一样畅游海底，我们幻想，身边的世界是一个充满童话的世界……

而夹杂在这些幻想与童话之间有一个响亮的名字——迪士尼，我们不得不提。应该没有人不知道米老鼠唐老鸭吧？！泰山、阿拉丁，如今的孩子们看到也会兴奋不已，白雪公主、小熊维尼、睡美人……迪士尼可以说缔造了一个童话的王国，这里，就是我们儿时幻想中的童话世界。

《王国之心II 最终混合版+》是白夜近期正在攻关的游戏，这个系列小白当初刚接触时就被深深吸引住了，每次打这个游戏就好象回到了小时候，又回到了那个充满幻想的时代，那个梦里随处可见米老鼠和白雪公主的童话世界……

百年传奇，从一只老鼠开始

迪士尼公司全称为“The Walt Disney Company”，取名自其创始人“沃尔特·迪士尼”（国内常译成“迪斯尼”），是总部设在美国的大型跨国公司，主要业务包括娱乐节目制作、主题公园、玩具、图书、电子游戏和传媒网络。点金石电影公司，Miramax电影，好莱坞电影公司（公司名），博伟音像制品，ESPN体育，ABC电视网都是其旗下的公司（品牌）。

这是我们现在常说的迪士尼，它已经是一家跨国的大娱乐公司，一个知名的娱乐品牌，童话动画的代名词，它是目前世界上第二大的传媒公司，同时还在全球经营多家迪士尼主题公园，每年收入达250亿美元。

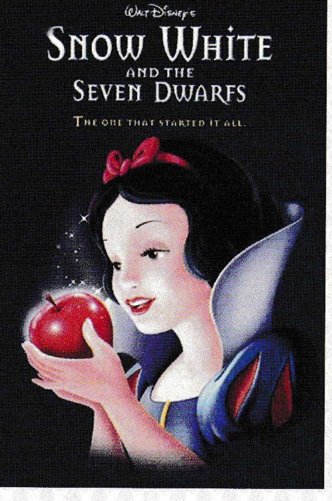
这一切的辉煌，用沃尔特·迪士尼自己的话说都是从一只老鼠开始的……

沃尔特1901年12月5日出生于美国芝加哥，他的父亲是西班牙移民。1906年，老迪斯尼用全部家产在堪萨斯州东北的马赛林购买了一个小农场，他们全家从此便迁居在那里。

沃尔特在全家五个孩子中排行第四。沃尔特小时候没有玩具，便在草稿纸上画农场的小动物。母亲发现了儿子绘画的天赋，给他买了一本画册，沃尔特便整日临摹，越画越好。有一次，一位叫舍伍德的医生看中了他的画，出五角钱把他的画买去。十五岁那一年，沃尔特认为，自己将来有可能当一名画家。

传闻正是在这个农场里，在一个寒冷的夜晚，他偶然间在仓库里发现了一只小老鼠，并且为这个老鼠画下了速写。这就是著名的“米老鼠”的原形。

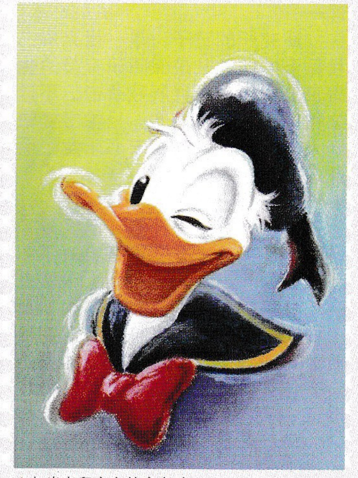

沃尔特·迪士尼和米老鼠



随后传奇开始，1928年，他制作了世界第一部有声动画片《威利汽船》，这部动画片于1928年11月18日在纽约首映，米老鼠则是这部动画片的主角，这也是米老鼠这个传奇动画人物第一次展现在世人面前，米老鼠第一次开口说的话“Hot dog（热狗）”，就是沃尔特·迪斯尼亲自配的音。1937年12月21日，由他制作的第一部动画长片，家喻户晓的《白雪公主和七个小矮人》首映，它不但是电影史上第一部长篇动画电影，而且对影史和迪士尼本身都具有非凡意义和特殊价值，对全球少年儿童乃至成年人的影响更是巨大而深远，它已经远远超出了文艺作品的范畴，发展成为善与恶、美与丑道德规范的代名词（白夜曾一度认为那个给白雪公主吃毒苹果的巫婆就是全世界最坏的人），为人们所津津乐道和广泛传播。《白雪公主和七个小矮人》对动画片容量的拓充，拍摄的顺序，画面的景深、透视和层次等都具有革命性的突破。

1932年，沃尔特·迪士尼用三原色工艺制作了他动画制作史上的第一部彩色作品《花和树》，并在1932年7月在洛杉矶的“格劳曼中国大戏院”首映，它经常被人误认为是世界上第一部彩色动画片。

1934年的迪士尼的动画片《三只聪明的小鸡》中，他的动画中另外一个代表人物——唐老鸭登场了。而与此同时，米老鼠已成为接到影迷来信最多的好莱坞明星。迪士尼动画史上以米老鼠为主角的动画片共拍摄了11部，最后一部米老鼠动画片是1953年的《简单事情》。


▲与米老鼠齐名的唐老鸭

几乎可以这样说，迪士尼的动画出现后，动画电影便不仅仅只是儿童娱乐的一种形式，也开始成为主流的电影形态。迪士尼公司从此成为动画电影的龙头大哥，领导了动画电影的潮流，经过数十年的发展，迪士尼也由原来的小小动画工作室迅速膨胀成为国际娱乐界的巨子和拥有全球知名度的跨国大公司，除了电影，势力范围扩张到主题公园、玩具、服装和书刊出版等行业。

事实上，迪斯尼的动画片要比迪斯尼的故事片更不象儿童片。能被其中的讽刺与幽默逗乐的，往往是成人，而不是儿童。迪斯尼最好的动画片，往往诉诸于人类与生俱来的对孤独、隔绝、被抛弃的恐惧感，能被感动的也往往是成人。

遍布全球的主题公园

当有人这样问你：“你去过迪士尼吗？”，他所指的就是迪士尼主题公园。在这里，异想天开的幻想世界中那迷人的故事和永恒的国度，都生动地展现在您的眼前，这里就是现实世界中的童话王国。迪士尼生命力中所蕴涵的自由的畅想、惊险的刺激、温馨的互动和活泼的形象在迪士尼主题公园里都体现的淋漓尽致。

1955年，迪士尼把动画片所运用的色彩、刺激、魔幻等表现手法与游乐园的功能相结合，推出了世界上第一个现代意义上的主题公园——洛杉矶迪士尼乐园，这是迪士尼很精心地营造出来的一个现实生活中接触不到的梦幻世界。在这里，您将会与您最喜爱的迪士尼朋友会面，米老鼠、唐老鸭、木兰以及他们的朋友。此外，您还会发现

中世纪的古堡、银河系的山脉、会伐木和飞翔的大象、以及会说话的蛇和爱唱歌的熊。


▲世界上第一座迪士尼主题公园——加州迪士尼乐园

撇开它的商业成功不谈，迪士尼乐园最能体现的是包容性和多元化。 迪士尼影片所倡导的主要价值是包容。他们把全世界的民间故事都拍成电影，所体现出的宗旨是尽管我们身处不同的国度和文化氛围中，但我们是快乐的一个大家庭。

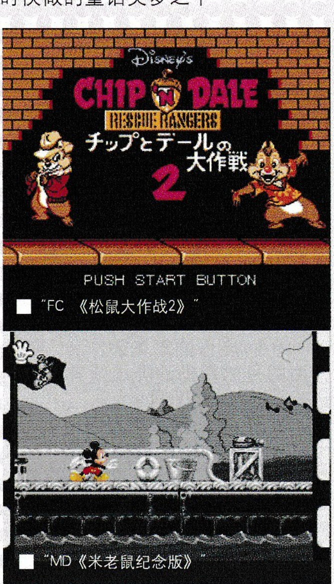
目前迪士尼主题公园已经遍布全球，美国、东京、巴黎、香港都设有这样的童话王国，有机会的话大家一定要去体验一番，体验一番进入童年脑海中幻想世界的感觉。

游戏与迪士尼

谈及游戏和迪士尼，首先还是要说将迪士尼经典动画和游戏结合的最完美的也是白夜写本期小百科原因的“《王国之心》系列”。“《王国之心》系列”虽说是以将SE的“《最终幻想》系列”中的人物和迪士尼经典动画相结合为卖点，但事实上大多数玩家还是主要冲着迪士尼去玩这个游戏的。这里还要解释一下，迪士尼的动画电影可以划分为迪士尼经典动画(CLASSICS)、迪士尼真人动画(Live Action with Animation)、迪士尼计算机动画(3D Computer Animation)、迪士尼模型动画(Claymation Animation)、迪士尼电影版卡通(Movietoons Animation)和迪士尼录像带首映(Video Premiere)等类型，而我们平常所说的米老鼠、白雪公主等迪士尼童话都应属于迪士尼经典动画，而这些动画也成为迪士尼最主要的象征。

“《王国之心》系列”让玩家以主角索拉的身份进入各个迪士尼经典动画的世界去重温了那些或令人开怀大笑、或令人感动流泪的片段，你要帮小熊维尼找好吃的蜂蜜，帮助小美人鱼战胜巫婆，帮助木兰保卫家园……这是以前和迪士尼沾边的游戏所没能做到的。另外，各经典汇聚一堂，这也是它难能可贵的地方，在这个游戏里几乎收集了你儿时对童话的所有记忆，虽然游戏中也要打打杀杀，但却是“可爱”的打打杀杀，童话世界中的打打杀杀，决不会污染游戏美好的气氛。

也许是先入为主，白夜认为《王国之心》初代最能体现迪士尼的经典童话世界的感觉，其中小美人鱼的世界和小飞侠的世界最让小白流连忘返，在海底尽情畅游和在钟楼和小飞侠一起翱翔于天际的时候，那种无与伦比的摆脱束缚的自由感觉，白夜仿佛一下子回到了小时候做的童话美梦之中……



"FC《松鼠大作战2》"
"MD《米老鼠纪念版》"

而《王国之心II》中可能是因为加入了太多原创的XIII机关的剧情导致迪士尼的童话感觉大大减少了，不能说喧宾夺主，SE也没有公开宣布过迪士尼和原创剧情哪个是主要部分，但白夜是一直希望游戏中能够加大迪士尼部分的剧情的。初代中没有加入的木兰、狮子王和加勒比海盗部分的剧情虽然做的很不错，但毕竟不及泰山、美女与野兽等经典作品可以引起更多的共鸣。

其实迪士尼作为一个国际娱乐大公司，它是有自己的电子游戏部门的。其推出的游戏作品也不少，但从专业评判一个游戏好坏的各方面来说素质都不高，所以可能并不为广大玩家所熟知。白夜写这篇东西的时候也在努力回忆迪士尼曾经出过的游戏，和大家聊一聊一些比较著名的吧。



FC上的经典ACT游戏《松鼠大作战》，这个大家应该不陌生吧，几乎是FC时代所必备的双人同乐游戏，白夜当时玩这个游戏玩的很疯狂，但那时玩游戏很纯粹，并不注意这是哪家公司出品的、卖了多少万套之类的东西，后来多年后在《王国之心》的积木船部分再次见到这两只可爱的小松鼠时才知道原来它们属迪士尼旗下。

MD时代的一款经典ACT游戏《米老鼠纪念版》相信很多从那个时代走过来的玩家都接触过吧？！这个游戏做的很有特点，它画面背景为黑白，做的很像迪士尼早期动画电影的模样，很有感觉。

《Mickey's Speedway USA》，一款N64上的赛车游戏。游戏的内容其实和《马里奥赛车》基本一样，只不过角色们换成了米老鼠，唐老鸭以及高飞等迪士尼明星，由于平台为国内甚为少见的N64，而且游戏本身并无甚闪光之处，可能大多数玩家无缘得见。

《陨石大战 迪士尼魔法方块》，推出不久的NDS桌面游戏，游戏的桌面背景采用了迪士尼的著名动画人物及场景，但游戏本身还属《陨石大战》系列，玩法也是传统的PUZ游戏的玩法，和迪士尼童话故事本身并无太大联系。

其实真要细细追究起来迪士尼旗下的作品所推出的游戏数量是十分惊人的，而且涉及到各个游戏类型，ACT、PUZ、RAC、SPG等应有尽有，但都没有“《王国之心》系列”如此辉煌。而比起这些淹没在游戏海洋中的不为人知的作品，还是迪士尼的动画作品更能打动我们。


NDS《陨石大战 迪士尼魔法方块》

结束语

迪士尼在它将近百年的历史中缔造了无数美好的幻想世界，建造起了一个属于全世界孩子的童话王国。在这个生活节奏快的令人窒息的年代，这个童话王国是一片净土。孩子们在这里可以找到不受任何世俗污染的幻想中的世界，成年人也可以在这里寻回年少时的梦，让被生活所拖垮的身心得到一丝片刻的宁静。我们喜欢迪士尼，因为它制造欢乐，因为至少在这童话王国里，我们，都保留着那份纯真。

附录：迪士尼主要经典动画列表

1937/12/21 白雪公主和七个小矮人
1940/11/13 幻想曲
1942/08/13 小鹿斑比
1943/02/06 致候吾友
1945/02/03 三骑士
1946/04/20 为我谱上乐章
1947/09/27 米奇与魔豆
1948/05/27 旋律时光
1949/10/05 伊老师与小蟾蜍大历险
1950/02/15 仙履奇缘
1951/07/28 艾丽斯梦游仙境
1953/02/05 小飞侠
1955/06/16 小姐与流氓
1959/01/29 睡美人
1961/01/25 101忠狗
1963/12/25 石中剑
1967/10/18 森林王子
1970/12/24 猫儿历险记
1973/11/08 罗宾汉
1977/03/11 小熊维尼历险记
1977/06/22 救难小英雄
1981/07/10 狐狸与猎狗
1985/07/24 黑神锅传奇
1986/07/02 妙妙探
1988/11/18 奥丽华历险记
1989/11/17 小美人鱼
1990/11/16 救难小英雄澳洲历险记
1991/11/22 美女与野兽
1992/11/25 阿拉丁
1994/06/15 狮子王
1995/06/23 风中奇缘
1996/06/21 钟楼怪人
1997/06/27 大力士
1998/06/19 花木兰
1999/06/18 泰山
2000/01/01 幻想曲2000
2000/12/15 变身国王
2001/06/15 失落的帝国
2002/06/21 星际宝贝
2002/11/27 金银岛
2003/11/01 熊的传说
2004/04/02 放牛吃草



《水星领航员》将制作OVA版



《水星领航员》是日本漫画家天野梢所创作的漫画作品，连载于《月刊COMIC BLADE》，并制作过2季的TV版动画。故事的时代背景在24世纪。人类对火星进行改造，由于两极冰帽融解的水量超乎预期，全星球有90%被海洋覆盖，因而被人称呼为“水星”。在此星球上有个以过去被称为水都的威尼斯为范本所建造的城市新威尼斯，因其仿古的建筑与承袭传统的生活方式而广受观光客喜爱，而其中有一种驾驶平底船穿梭于运河之间，带领观光客游览整座城市的职业，被称为领航员。出身于地球的水无灯里，以成为能独当一面的领航员为目标而来到新威尼斯，目前在艾莉西亚和亚利亚社长的ARIA公司中见习。身为半生手的她，每天都持续著操控平底船以及观光导览的练习。《水星领航员》一书便是在描写灯里以及她身旁的朋友在一年四季中的各种日常生活。简单来说《水星领航员》就是“与水相关的治愈系故事”。在漫画方面则是介绍为“未来系的Healing Comic”。

这部作品日前公布了将会制作OVA新篇章的消息。新作名为《ARIA THE OVA～ARIETTA～》。ARIETTA是意大利文，意思是小咏叹调、小抒情曲。对于这部充满治愈之风的作品来说，确实是相当合适的一个名字。OVA的监督和脚本是佐藤顺一，预计在今秋推出。

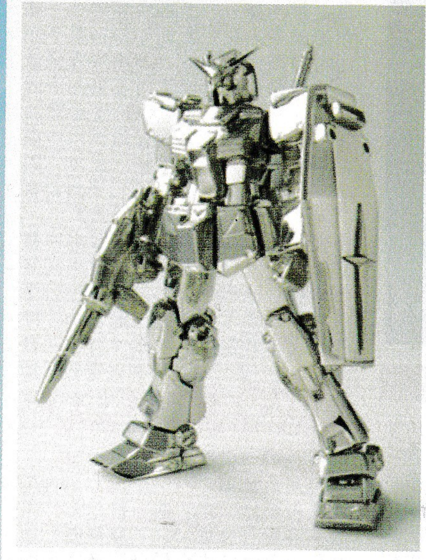
士郎正宗与P I.G再度合作《神灵狩》动漫化

大手动画制作公司Production I.G和人气漫画家士郎正宗老师共同规划的全新作品《神灵狩》将同时从动画和漫画的双重领域双管齐下。《神灵狩》的故事围绕一群拥有超能力的少男少女们展开，原作由P I.G和士郎正宗共同策划，漫画版由新锐漫画家朝日奏多绘制，将在本月30日即将发售的漫画杂志《COMIC BLADE》上开始连载。《COMIC BLADE》是P I.G提供资本业务协作的漫画出版社mangarden发行的月刊漫画连载志，《神灵狩》漫画版的作品名为《神灵狩ANOTHER SIDE》。该作也是P I.G和mangarden合作的第二部作品，第一部为四月的新番动画《威鲁贝鲁物语～Sisters of Wellber～》。

此外动画版《神灵狩/GHOST HOUND》也列入了制作日程中，预计在今年秋季播出。动画版的监督是制作过《铃音》、《奇诺之旅》的中村隆太郎，脚本是负责过《铃音》脚本的小中千昭，人设是冈真里子，此人代表作为《地狱少女》。更多详尽的消息有待官方的公开。



Bandai打造全球最贵高达模型



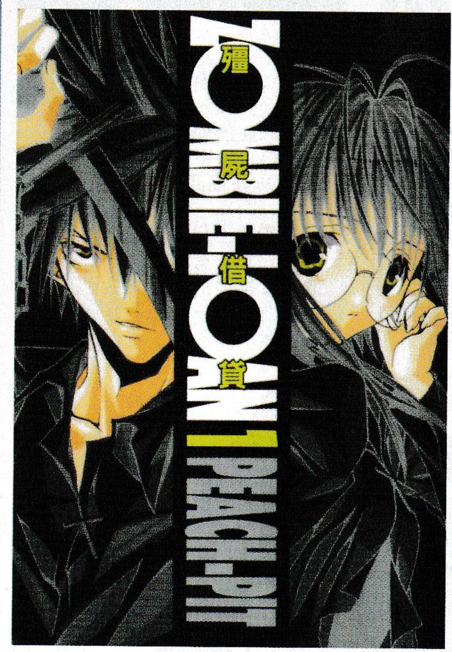
Bandai公司联手日本珠宝厂商Ginza Tanaka公布了一款纯白金制作的RX-78-2高达模型，这尊通体使用白金打造的始祖高达被命名为“GUNDAM FIX PLATINUM”，与Bandai以往推出的普通高达拼装模型最大不同有两点：首先，由于制作材料的原因可以永久保持光彩照人的形象，其次，价格也完全不可同日而语。

据Bandai官方介绍，这尊白金高达模型全高125毫米、重约1.4公斤、全身由89个零部件组成，而且在头部的位置还镶嵌有一颗0.15克拉的钻石。由于是由日本最强模型厂商与著名珠宝制造商联手制作，因此无论在整体造型还是在细节表现上都十分卓越，绝对不是其他同类产品可以相提并论的。

这款采用有着贵金属之王美称的白金为材料制作的高达模型虽然个头不大，但价格绝高到让人发指，由于还没有正式开始贩卖，因此官方目前尚未为其正式定价，但给出了250,000美元（约合1,932,000人民币）的参考价格。

这款模型预计将出展今年4月12日在瑞士巴塞尔举办的“Basel World 2007”国际珠宝首饰博览会，感兴趣的玩家可以浏览Bandai官方网站获得更多详细信息。

用死亡来还贷《僵尸借贷》制作TV动画



《僵尸借贷》是PEACH-PIT连载于SQUARE ENIX的漫画杂志《月刊G Fantasy》上的作品。提到PEACH-PIT，大家可能更熟悉他的另一部代表作《蔷薇少女》。《僵尸借贷》原名《ZOMBIE-LOAN》，香港翻译成《死亡借贷》，《僵尸借贷》是台湾译名。故事的主人公纪多满是个心中有话也不敢说出来的懦弱少女。有一天，她看到半年前从一场意外中奇迹生还者的两个同班同学赤月知佳与橘思徒的脖子上有奇妙的圈印，那是预言死亡的圈印。能看到圈印的满，为了想救他们，便偷偷接近他们，却发现他们借了一大笔钱换取某种东西……。该作已公布将制作动画版，并已于3月底召开的东京国际动画展2007上公布了进一步的消息。《僵尸借贷》之前曾推出过广播剧，其中主角纪多满的配音是桑岛法子小姐，而在东京国际动画展览会2007上，桑岛作为这部作品的嘉宾参与了发表活动，故可以稍微推测一下动画版的声优阵容应该与广播剧版相差不大。另外该作中充满了GL、BL和GB，满足不同人群的全面需求，相信一定会大受欢迎的。

《剑豪生死门》TV动画版7月播出

《剑豪生死门》的日文原名为《シグルイ》。シグルイ，即《叶隐闻书》里“死狂ひ”一语的拼音，意思是“沉醉于死亡”。《叶隐》最开首有句名言：“所谓武士道者，不外乎死亡。”《剑豪生死门》的故事改编自直木赏得主小说家南条范夫的《骏河城御前试合》的其中一话《无明逆流》。该段其实只占原书大概30页，所以漫画是经过作画者山口贵由的大幅增润而发展成长编。

本书是地地道道的18禁书籍，充分展现了日本人对残酷美学的至极热爱，全书中截肢斩首、肚破肠流的杀人场面比比皆是，完全体现了那个非情而激烈的剑士世界。故事以一场“违反天下法理”的御前真剑比试作开端，带出一对“独臂vs跛足盲眼”的奇异宿敌剑士出场，再倒叙两人从七年前开始的因缘，欲望的斗争写得非常出色。同样值得欣赏的是，山口贵由明显十分醉心於人体肌理线条和肢体动作，人物姿态绘画得非常好看，剑斗的描写更是细致精采，小如一个纳刀入鞘的动作，或是握刀的手指，都画得非常真实仔细。

这部挑战人类承受极限的《剑豪生死门》即将于7月播出TV动画版，动画由MAD HOUSE制作，但更多详情尚未公开。



吉田秋生杰作《吉祥天女》改编电影版

日本女导演及川中对怪谈、恐怖漫画似乎情有独钟，2005年她曾把恐怖漫画大师伊藤润二代表作《富江》搬上银幕，由“鬼后”菅野美穗担任主演。最近她又把另一位漫画家吉田秋生的大作《吉祥天女》改编成电影并亲自撰写剧本，影片由日片小天后铃木杏、《喇叭学院》主演本假屋唯花、《海猫》的深水元基等主演。影片今年夏天将在日本上映。

“娶了天女的男人，到底是幸还是不幸？”这是反复出现在吉田秋生的作品《吉祥天女》中的一句话，始终贯穿在故事当中，从开始到结束。吉田老师从1983年开始连载以人类的攻击性为主题的《吉祥天女》，作品在受到读者欢迎的同时，也得到业界的高度评价。该作还曾经在1984年荣获了小学馆漫画奖。故事中充满了欺骗、诡诈、憎恨以及血腥，赤裸裸的揭露了人性中最为黑暗的一面，令观者为之胆战心惊。六岁便遭人强暴，然后亲手杀死了那个对自己施暴的男人，天生丽质的小夜子从小便已经察觉到自己周围那些不怀好意的目光，然后以最惨痛的方式，完成了对自身的成长。这种扑鼻的血腥味从此弥漫开来，把自己吞噬得不留余地。冷酷或憎恨其实都不是她与身俱来的本性，只是那摆脱不了的美貌如同诅咒，深深刻入生命，如同失去羽衣的天女，留在人间也无法获得幸福。所以那些试图靠近她的男人，那些只看见她的美只想得到她的美的男人，必要血本无归。

网络漫画涉嫌侵权 永井豪等人索赔2200万



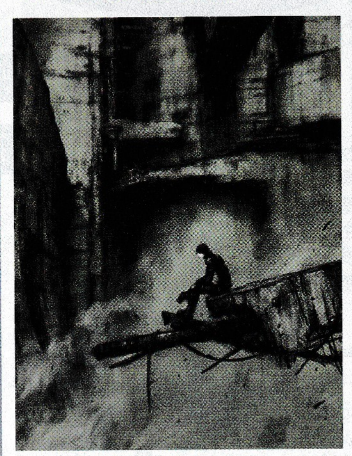
3月14日，以著名漫画家永井豪为首的11位漫画家向日本东京地方法院提起控诉，控告日本某在线网络漫画运营网站未经许可私自刊登他们的漫画作品，已对他们的自身利益构成严重的侵害。这11位漫画家联合要求法院裁决该网站的两位干事赔偿他们2200万日元的高额赔偿费。

根据漫画家们的起诉书中所写，这两位干事在未取得任何授权的情况下从2005年9月到2006年1月间在其网络漫画的网站上公开了《恶魔人》、《灌篮高手》等漫画单行本的扫描版，日点击量最高可达到10万次。此二人已在2006年被福冈地方法院判决违反了版权法，该网站上目前也没有继续提供未取得任何授权的漫画的在线观看。但11位漫画家的律师团却表示，对于漫画家而言，作品就是他们的孩子，未经许可私自使用的劣行与绑架无异。所以不但要从法律上给予裁决，经济上也同样要索取赔偿。

贰瓶勉《BLAME!》映像化决定

《BLAME!》是贰瓶勉从1997年起在《月刊午安》上连载的漫画：在网络崩溃时代，作为整个系统混乱之前的安全警卫，孤身一人的雾亥手持“重粒子放射线枪”，自地下5000层上行，寻找网络末端未受污染的人类基因，在充斥著安全警卫，建设者，统治局的异世界中不停搜索，抗争。该作以极少的对白以及独特的世界观和画面受到了世界各地读者的青睐，2002年的时候曾经制作过web动画版，不过并没有满足爱好者们的需求。

在3月22号召开的东京国际动画博览会上，主办方宣布了《BLAME!》将重新制作全3DCG映像的消息。该作的制作交予了曾凭借着《APPLE SEED》为3DCG动画界带来巨大革命的MICOTT·BASARA公司，预计将于今年夏季推出《BLAME!》首个短篇3D影片，另外长篇影片的制作也在计划当中。



担任监督的渡边诚之表示，由于《BLAME!》的台词很少，所以画面的表现力就更为重要，他们会努力还原作品的世界观，令FANS满意的。

galgame《你是主人，我是管家》改编TV动画

《你是主人，我是管家》是原美少女游戏厂商CandySoft的两大当家：剧作タカヒロ与原画白猫在离开CandySoft自组新公司MinatoSoft后的第一款作品，タカヒロ与白猫之前曾合力制作过一部相当成功的galgame《娇蛮之吻》。白猫笔下的女性角色几乎都是以“强气”和“御姐”为特质，本作基本也不例外。

故事的背景是久远寺的豪宅，该家族有三位大小姐，每位小姐都有自己的专署女性管家。游戏以“服侍”为主题，照顾自己的主人，另外还可向其他管家伸出“邪恶的魔掌”。该游戏将于5月25日发售，前不久MinatoSoft的官网又公布了该作将会改编TV动画版的消息。这也将是续《娇蛮之吻》之后，タカヒロ与白猫合作的又一部游戏改编TV动画。尽管游戏配音表使用的是声优的马甲名，但仔细留意一下便会发现其中不乏大牌声优，估计动画版也会延用这一配音阵容。至于动画版何时会上映，目前还不明朗。



《怪－化猫－》重做TV动画



富士电视台凭借2005年春夏的《蜂蜜和四叶草》、2005年秋的《天堂之吻》等极具创新性的动漫作品，开拓了一大批新的动漫爱好者。这些大受欢迎的动漫戏剧通称为“NOITAMINA”（ANIMATION倒过来拼）。

2006年1月，富士推出了“NOITAMINA”的新作，讲述日本传统妖怪物语的《怪～ayakashi～》。这部作品是把日本民间人尽皆知的古典恐怖故事《四谷怪谈》、《天守物语》、《化猫》制作成三种完全不同风格的动画短篇。恐怖、唯美和诡异，《怪～ayakashi～》向观众展示出了三种截然不同的日本怪谈世界。其中的第三部《化猫》绚丽缤纷的画面和独特的镜头切换曾征服了很多人。可惜短短的三话没有尽显作品的独特魅力，不失为一个遗憾。好在根据最新的消息显示，《化猫》已决定重新制作12话的TV动画版，预计在今年7月播出！重做版更名为《モノノ怪》，监督和作画总监督与之前的版本相同，男主角的声优依然是樱井孝宏。

玩转FIGURE

玛奥&龙奈《光明之泪》





PRESIDENT的《光明之泪》角色模型系列将于6月下旬发售火群之暗杀者玛奥和神龙之巫女龙奈的两款。这两款新模型与之前第19期"玩转FIGURE"栏目曾介绍过的艾尔雯的PVC涂装完成品统属一个系列，最大的特点就是采用了压克力眼球取代传统的平面眼睛描绘，极大限度的突现了角色双眸的神韵。模型整体的造型都很中规中矩，展现了两位角色各自的性格特点：一个活泼开朗一个沉稳宁静。由于这套模型还处在改进阶段，所以服装的褶皱与着色上还存在着一些缺陷，但面部的塑造已基本定型，对角色表情的刻画也相当生动。可惜定价略高，对于《光明之泪》的Fans而言确实是一笔不小的开销了。

材质：PVC
高度：23.5cm&17cm
生产厂商：PRESIDENT
发售日期：2007年6月下旬
售价：6090日元



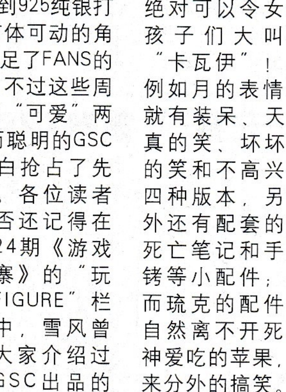
夜神月&死神琉克《死亡笔记》

材质：PVC
高度：10cm
造型师：安倍臣
生产厂商：GOOD SMILE COMPANY
发售日期：2007年7月
售价：3000日元

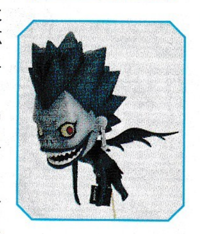


作为超人气动漫作品之一的《死亡笔记》自从问世以来相关的周边产品一直层出不穷，小到普普通通的记事本，大到925纯银打造的昂贵饰品和球关节体可动的角色模型，每一款都是吊足了FANS的胃口，让人欲罢不能。不过这些周边中却缺乏一款可以用"可爱"两个字来形容的产品，而聪明的GSC公司则看准了这一空白抢占了先机。各位读者是否还记得在第24期《游戏城寨》的"玩转FIGURE"栏目中，雪风曾向大家介绍过由GSC出品的凉宫春日Q版关节可动模型呢？今天向大家介绍的这套夜神月和死神琉克的模型与之前的凉宫基本是大同小异。不过由于这是第一款月和琉克的Q版模型，再加上面部表情塑造得相当可爱，绝对可以令女孩子们大叫"卡瓦伊"！例如月的表情就有装呆、天真的笑、坏坏的笑和不高兴四种版本，另外还有配套的死亡笔记和手铐等小配件；而琉克的配件自然离不开死神爱吃的苹果，傻乎乎的样子看起来分外的搞笑。对于《死亡笔记》角色首度尝试的Q版造型，这两款模型无疑是相当成功的。造型师不但恰当把握住了两个角色各自的特点，而且还带入了大量的KUSO元素，为这部沉重题材的作品带入了一丝搞笑之风，3000日元的定价尚在可以承受的范围之内。喜欢《死亡笔记》的读者们不妨把他们买回家，在被工作和学习折磨得身心疲惫之时看一看这两个家伙，也会得到一次心灵的放松吧。









露西·玛利亚·美空 女仆Ver.《ToHeart2》

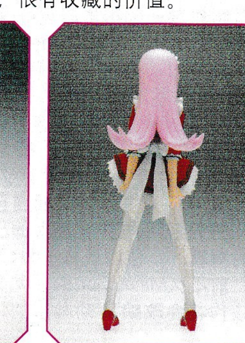


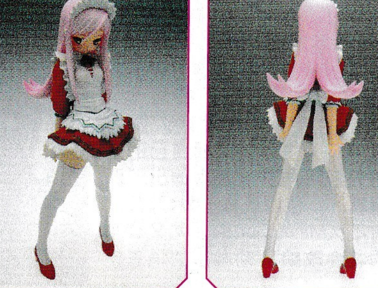
材质：PVC
高度：22cm
造型师：吉野敦
生产厂商：WAVE
发售日期：2007年7月下旬
售价：5145日元

在《ToHeart2》的众多女性角色中，露西·玛利亚·美空的存在感很薄弱，平日中就有些天然呆的她总是来去不定，而且还曾有过在公园里过夜的"光辉"经历，出场数目不多也使得她经常被人忽视。不过既然"三无"也称得上是一种萌的话，那么美空自然也算得上是萌娘之一了。女仆装的设定或多或少都有些投机取巧的成分存在，因为女仆装就同洋装、水手服这些服装一样是引发角色自身"萌属性"的必备道具，穿着之后会使角色的萌力提高到一个新的等级。美空身穿的女仆装也与传统的女仆装有所不同，红色的底裙与绿色的花边映衬出了圣诞节的浪漫氛围。而穿着白色长筒袜的修长双腿恰好露出了另一大萌点——绝对领域；美空尽管仍然是面无表情，但微红的双颊却映衬出了她的羞涩，绝对称得上是一款可以令人心动不已的涂装完成品。同时本品在WAVE出品的众多《ToHeart2》角色模型中是质量上乘之作，很有收藏的价值。













CHARACTERS 人物简介：



艾吉：被黄金族抚育长大，寄宿着英雄种族的惟一一个人类。纯真无邪到甚至有些无知，数字的观念、性别的观念、生死的观念以及金钱的观念这类东西都有所欠缺，所以总是让身边的人感到十分苦恼。从小就对所有的生命充满爱，对吃下去的食物也是充满了感激，就是这种原始的信仰使得他对宇宙中所有生物都是平等的看待。



狄安奈拉：女主角，拥有强力精神感应力的年轻公主，在没有星之道的惑星奥隆发现了艾吉，能够发挥超越空间和距离的精神感应能力。不过在拥有精神感应能力的另一面，认为所有的男性都是痛苦的种子。如果过多的和男性视线接触的话，她就会因为过于激烈的精神疲劳而丧失意识。就是因为有这样软弱的一面，她绝不会出现在公共的场合，总是有众多侍女在替她传递着命令。



伊欧拉欧斯：骑士，梅比利姆家的长男。非常优秀的战士，是由大量男性驾驶着奥甘组成的"犹诺斯近卫骑士团"的团长。做事认真不拘言笑，为了公主和民众时刻有着粉身碎骨的觉悟。拥有高超的驾驶奥甘的技术。



阿尼夏：公主的贴身侍女之一，十分能干，性格开朗。深得公主的信任，是有大量女性驾驶着奥甘组成的"莲队"的队长。做事头脑灵活，对属下也十分照顾，总是传递着公主的各种信息。拥有高超的治愈能力，能够替身受重伤的人治疗，经常担负着为疲劳困倦的公主回复的事务。



莫比多：伊欧拉欧斯的父亲，负责阿尔哥诺特号全体责任的船长。现实中是个思考稠密、政治能力杰出的人，原本是在ディアネイラ母星上十分有权力的人。后来为了追随公主寻找传说中的救世主而离开了母星，他相信着低微的可能性，决定一起去这堵上全人类未来的旅程。年轻时有点花花公子的感觉。



天鲁／美鲁：梅比利姆家的双胞胎姐妹，作为王女的侍女，一直在侍女长阿尼夏手下工作着。姐妹们拥有很强力的心灵致动能力，可以瞬间修复被毁坏的舰只，并且能不用手脚就操纵机体。



比诺比：自称"比"，阿尔哥诺特号的领航员般的存在，同时管理着船上全部的生产·生活·消费，是多功能性的优秀的人工智能。是舰长的最好的帮手。

巴艾多：白银族，有着找到最后的诺多斯的使命，带领着青铜的种族袭击了阿尔哥诺特号。为了达到将全部的种族同合成一个精神的目的，他没有寂寞、悲伤之类的基本观念。他们把宇宙中所有的种族当成自己支配的对象，为了自己的生活不会对其同种族有任何怜惜的感觉。对于会威胁到自己存在的东西会非常的敏感，容易因愤怒而产生动摇。

关键名词解释：

阿尔哥诺特：以人类拥有的最先进技术建造的全长10公里的超大型宇宙战斗母舰。超过了以前的强子级战舰的首部重子级战舰。

星之道：指的是由引力形成的连接于行星与行星间的道路。就像看不见的河一样，是行星间航行不可缺少的航路。

诺多斯：在第一场全宇宙规模的战争中，英雄族生还下来的5人。他们由于灭亡了很多星星，所以受到黄金族的惩罚。黄金族要他们寄宿到远远比自己弱小的种族里，在寄主还没有死亡之前都不得解放，称为"轮回之刑"。而那些被英雄族计生的对象就称为"诺多斯"。由于他们拥有英雄族的强大力量，5人中的4人都受到了白银族的严格监管。而艾吉就是那落网的最后一人。

契约：黄金族留下了"在被英雄族寄宿的宿主全员内有着各自数量不同的契约"这样的信息。当这五个宿主之间几项契约交叉交换后，就能成为这宇宙世界的一员。在黄金族的信息里，只指示了契约的数，其内容完全交给了各个不同的种族。艾吉，与黑铁族——人类之间结下了12项契约。

STORY 故事简介：

遥远的、遥远的时空的对岸，宇宙中有一群自称为黄金族的生物。他们创造星群，拥有预知能力，如同宇宙中的神一般的存在。某日，他们呼唤那些尚未成熟的其他种族："起程吧，离开自己的母星到宇宙去。"三个种族回应了他们的呼唤，黄金族把他们分别称为：白银族、青铜族和英雄族。当黄金族决定离开这个宇宙到另一个宇宙去的时候，出现了新的回应者、靠着自己的力量冲出宇宙的第四种族：人类。黄金族把他们称为黑铁族。

不知过了多久，黑铁族的人类突然遭到了更为强大的白银族的威胁，弱小的人类在白银族强有力的攻击之下溃不成军，面临着被灭亡的命运。王女狄安奈拉背负着人类的未来，根据王室"黄金族"世世代代传诵的预言，乘坐着巨大的宇宙船"阿尔哥诺特"出发前往遥远的银河，寻找能够拯救人类的神圣的存在。脱离了星之道差不多两个世纪之后，苦苦在宇宙中动用精神能力寻找的狄安奈拉终于发现了目的地——灭亡之星，人类救世主所在的行星。登陆到这片陌生土地上的狄安奈拉一行人遇到了一个纯真无垢的少年，他便是由这个宇宙中最能引导时代的黄金族亲手栽培出来的惟一一个人类，他的名字叫做"艾吉（AGE）"……

COMMENT 简评：

《英雄世纪》是XEBEC公司续《苍穹的法芙娜》之后再度联手冲方丁与平井久司共同打造的SF大作。说其是大作毫无夸张的成分，第一话一开场便以浩瀚无际的星际为背景逐层推进引出缔造了宇宙的"黄金族"，庞大雄壮的设定令人感受到了遗忘许久的震撼。在现今被"后宫"、"恶搞"、"暧昧"等轻元素包围住的TV动画界，《英雄世纪》的出现无疑是在平静的湖水中丢入一颗巨大的石块，虽然我们尚且不知有多少人的"被二次元美少女麻痹的动画魂"会因这部作品而觉醒，但至少可以肯定的一点是：《英雄世纪》将会成为动画里程碑上一个闪光点，多年之后仍会为人津津乐道。

在这部作品中，你可以感受到很多之前经典动画的场面，例如《MACROSS》中的战舰重组、《新世纪福音战士》中的初号机暴走等等。并不是说《英雄世纪》是在拷贝过往的经典之作，而是这些场景令你感受到了当年看到类似场景时内心中产生的鼓动与震撼。冲方丁的故事能力是有目共睹的，而平井久司也是动画界响当当的人设师，再加上《苍穹的法芙娜》的全班制作小组阵容，看来XEBEC公司有意凭借此作打一回翻身仗，一洗之前几部烂尾之作的耻辱。尽管本作到目前为止只播出了2话，还难以展开更多的分析与讨论，但绝对是四月新番中值得一看的强档动画。

冲方丁简介：



冲方丁出生于1977年2月14日，日本轻小说作家、SF作家、游戏制作者、漫画原作者、动画制作者。4岁到9岁期间居住在新加坡，10岁到14岁移居尼泊尔。大学就读于日本早稻田大学政治经济系，后中途退学，父亲是韩国人。

1996年他凭借着《黑色的季节》一书拿下日本角川スニ　カ　大赏金赏后出道。发表过《Bye-Bye，亚斯》、《混沌军势》（该作曾由Capcom公司制作过PS2游戏）、《暴风边缘世界》等作品。2004年参与了动画《苍穹的法芙娜》的制作，去年由Production I.G制作的TV动画《Chevalier~骑士~》也是他的作品。

冲方丁是他的笔名，冲象征着"击碎寒冰"；方象征"职业"；丁象征"分裂火焰"。"冲方丁"的含义就是"作家是将冷静与热忱融为一体的职业"。

文：爆音 文编：吉祥天 美编：豆子



人·妖养成手册
——《结界师》魅力解析篇

经典传世巨著《大话西游》里有段名言，人是人他妈生的，妖是妖他妈生的……如果妖怪有了颗向善的心，那么他就不再是妖，而是人妖……

这话虽然有点罗嗦，却非常有辨正主义精神，那就是无论你的出身是怎样的，只要你想，你总是希望成为自己理想中的状态。

比如，有人想做能把所有人的舌头都融化了的厨师，有人想从半妖变成全妖，做只名副其实的狗狗，有人想成为海盗王，有人想下出神之一手。

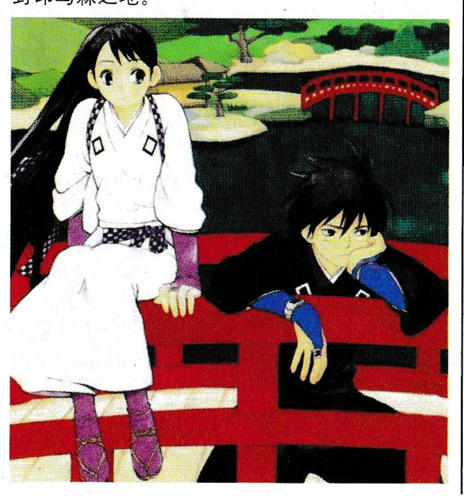
而我们看到的《结界师》，则是散发着纯正少年漫画气息的作品，而且大有向众多漫画经典人物致敬的feel，贯彻"主角只是线索，出彩的都是配角"这样的真爱定律。想成为妖怪的人，想成为人的妖怪，还有那些人与妖怪的混合体的理想和选择，当然这些混合体被称作"妖混"，而没有被叫做人妖，也许，对于作者来说，人妖是一种超级存在的状态，有人的心和妖怪的力量。总之，《结界师》堪称一部"人·妖养成手册"，无论你想成为人还是成为妖，都值得学习一下，因为目标虽然不同，但是道路却是相似的。

人·妖养成关键字 要有理想

无论想做人还是做妖，首先要有理想。

《结界师》的主人公，墨村家22代当家继承人，墨村良守因为手心的方印，从一出生就注定要背负起墨村这个家族400年来一直继承着的使命——守护能让妖怪变强的乌森，当然，这个守护不是说打扫干净，沏茶倒水，让妖怪们能感到"像回家一样温暖"，而是恰恰相反，把想进入乌森的妖怪都用结界术封杀。

其实比起成为结界师世家的继承人，良守更愿意成为一名优秀的糕点师。但是，在良守9岁那年，因为自己的弱小致使青梅竹马的时音受伤，从那一刻起，良守的心里形成了坚定的信念——要不断变强，让重要的人不再受伤。就是本着"守护"这一信念，良守立誓要亲手封印乌森之地。



如果给弗洛伊德潜意识心理分析学派的人来分析，这个理想三段变形，可以看作，想做蛋糕，不想当结界师——男性压力逃避的体现——逃避承担责任，保护同样有继承人身份的时音——女性身份渴望的变相表达——保护自己理想形象的安全，封杀乌森——去除精神压力根源——改变自己原有的身份属性……变性！！

……那个，也许在弗洛伊德门派的人眼中，《结界师》就是一个潜意识想变成女人的少年的热血理想的奋斗故事……

而作为前部反派的黑芒楼的诸位妖怪大人，就是以"成为人"这个共同的目标而走到一起来的妖怪集群，他们有巴黎六月党人的浪漫，希望建立一个"没有种族冲突，没有肤色歧视，人和妖怪还有人妖共同幸福生活的世界"，以虽然只有一只眼但是帅气十足的白大人为执行总裁，实行一部长官牙银，实行二部长官紫远，情报部长官碧音，研究部长官蓝绯，总务部长官江朱构成。朝着变成人的目标努力进行各种活动。

而作为黑芒楼的物业所有人，公主——九尾狐，这是向《潮与虎》的致敬，也是抽了《火影忍者》一个时速四百公里以上的耳光，什么是妖狐，这才是妖狐，任性而充满魅力和力量。

黑芒楼的另外一个理想就是让公主成为乌森之地的新主人，因为公主一直在提供力量给这些充满理想的妖怪们，虽然她自己在不断衰弱。

而身为神之地的主人，公主的理想其实更简单，不过是，出去走走。这样一看，这部漫画中的反派们，其实很可怜啊。

人·妖养成关键字 要有热血

遇到热血二字，难免会想起漫画人的魂，包括国内一直嗷嗷待哺的扶不起来的原创漫画人们，虽然人人都渴望热血，但是大多数时候，大家却是在撒狗血，没有几个人的血是真正一直热下去的。

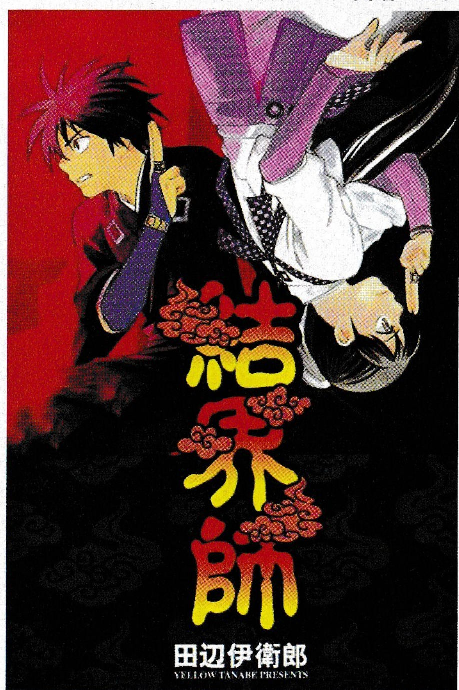
相比起来，《结界师》中那些有目标的人啊妖啊人妖啊，则热血十足，十足的燃烧，让我们来战！

主教墨村良守是热血加白痴，典型的动漫男主角形象，而光芒耀眼到压倒主人公和反派boss的墨村正守大哥，则堪称黑色火焰，力量压倒性的强，人却温暖的不得了。

兄弟相残，一个大个子少年捏住小个子少年的下巴说我是你的……双子星，那是只有CLAMP才干得出来的暧昧。

同样是方形结界，《X》里面的七封印都能制造，而且还是保护性结界，但是《X》除了让人感到充血，何曾有半点热血的感觉？

正守大哥身为异能者落魄分子的组织里会中"夜行"的首领，与想成为人的妖的组织黑芒楼相比。里会和"夜行"则堪称是不幸者收容所，里会是各个异能者家族中，没有资格继承家族的人的集合体，而"夜行"更是人类中的"妖混"的收养中心。正守大哥看着弟弟手上那个代表继承者身份的方块的时候，眼神何等落寞。但是与



里会中那些因为力量而迷失的怪物相比，正守大哥的热血却依然在燃烧着，当大哥背上绣着七字的披风亮相的时候。那一刻，有两部热血漫画在他身上附体了，这不是一部热血漫画所能散发出的感动，《七龙珠》的标号门派服和《死神》的十三番队的酷，都在这一刻与他同在……

然而，这明明是在小学馆的《少年SUNDAY》上连载的热血少年漫，总向《少年JUMP》的作品致敬……

总之，如果想成为一名人或者妖，有热血是必须的，有了热血，才能面对一切困难，能忍受肉体转变的痛苦。



人·妖养成关键字 要有鼓励

如果理想和热血，是人·妖修炼的内因的话，那么鼓励，则是外界给予这些理想者的最大支持。

《结界师》又是一部非常温情的漫画，各种鼓励在不同的阵营中都有表达。

身为热血少年爱心四射主人公，墨村良守同学是最爱鼓励人的，不过，太正统的鼓励从正气十足的角色口中说出来，往往缺少说服力。

你不是我，你怎知我黑暗的痛？





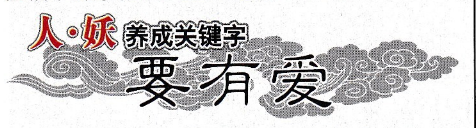
相比起来，墨村正守对整个“暗行”中大小“妖混”的鼓励，则更加让人感到温暖，对杀意十足的志志尾的电话鼓励桥段，电话这边听到的是，“我相信你会控制好自己的力量”，而电话另一边，却是正守大哥正在封杀巨大的妖怪“八手”，又有力量又有温情。不过，某个一直拖稿的富坚大叔，也许会觉得不爽，因为“八手”妖怪这个角色，在《幽游白书》的前情追忆篇中，可是让少年藏马和少年飞影吃尽苦头的狠角色。

而另外一个擅长鼓励的角色，则是心肠最狠力量最强的妖怪，火黑，初登场的时候，正是他带着波绿等四个刚刚穿上人皮的妖怪出来做训练，他像个老师一样不断教导四个妖怪“看起来像人”的要领，并且对表现良好的妖怪，毫不吝啬口头表扬。

然而，最煽情到让人落泪的桥段，则是原本给配角提携都不配的龙套角色，良守的眼镜老师，这个老师原本像大家讨厌的老师角色一样，在课堂上不断“鼓励”同学们，让人们以为他的鼓励是老调沉腔，然而，当他的肩膀上有只猫的魂灵出现的时候，也许是至少一半读者都起了看他被除魔牵连时的狼狈表现的恶作剧心态。

然而，当这个小故事的真相揭开，原来这位眼镜老师曾经不断地赞美一只猫，而那只猫开始逐渐信任他，愿意和他亲近，而这次的灵魂寻来，其实只不过是想让老师最后再称赞一次自己送给他的礼物——一只抓给老师吃的小鸟。老师看不到灵魂也不知道这些因为所以，他只是出于怀念那只猫，赞扬了，猫就成佛了，到这里，我们才知道，赞美一个人是多美好的一件事。

如果我们遇到真的在追求理想的人，我们也该赞美他们的理想，哪怕他真的只是想成为一个人妖，我们也要赞扬他，你手术做的真成功……应该不会导致对方感动得亲你一口吧？



人·妖养成关键字 要有爱

为什么有人想变成妖，有人想变成人妖？

因为有爱啊。

最有说服力的就是，墨村良守身边的那只式神斑尾，这只白色大狗，平时非常贯彻式神的本分——“装腔作式”，除了对良守进行指导的时候，说话比较有哲理外，经常作为弱者和替死鬼，被妖怪干掉，然后，不久又重新从它的窝里懒洋洋地出来。

这样一个小角色，其实竟然是隐藏着巨大力量的雄犬！

当另外一只宿命中的兄弟妖犬钢夜出现时，斑尾才要求良守解开自己的封印，现出本来面目，那是何等巨大的一只妖犬啊！

两只妖犬之间的战斗，是热血少年漫惯有的过场戏，战斗本身的记忆，会随着时间被我们淡忘，就像人们总是说初吻最刻骨铭心，但是还有几个人能记得初吻的时间地点？

而在妖犬的友情悲情后，斑尾说出来自己留在墨村家的真正理由，因为他第一次遇到墨村家祖先的时候“看着他那么帅，我马上就知道，我爱上他了！”

这就是爱的力量啊！比起圣斗士中，爱的力量会让人打人的拳头变得更加凶狠，这种因为爱而改变立场才是爱真正该有的柔情和力量。

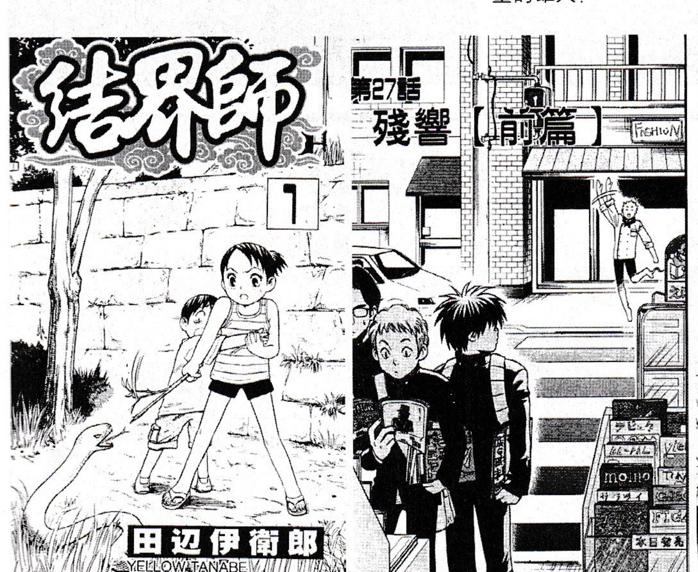
因为爱，妖犬愿意舍去力量被封印成式神。

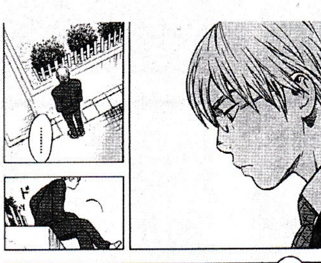
因为爱，白大人从人类变成妖怪，再渴望从妖怪变成人类。

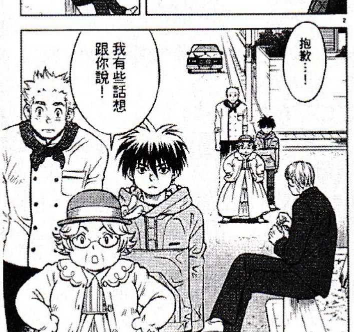
因为爱，蓝绯那朵妖花，曾经守在一个男人身边，再不曾离开那房间一步。

因为爱，超S级的女妖，情愿和众多妖魔分享一个精瘦老人的灵魂。

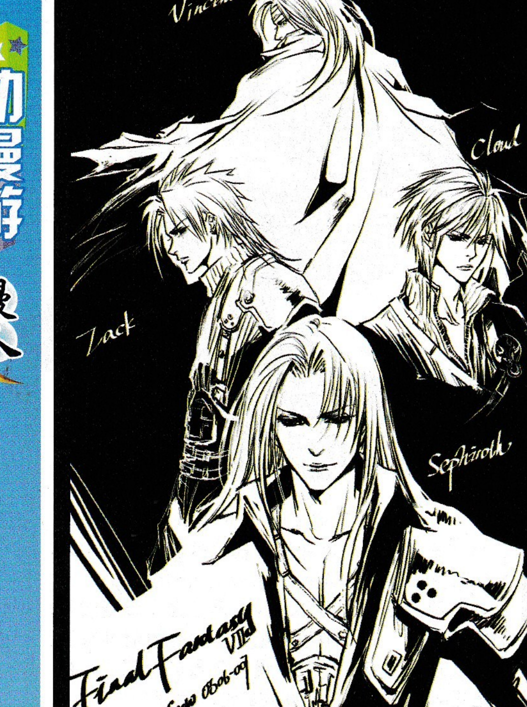
《结界师》的魅力角色太多，作为好久不见的正统少年漫，这是一部相信“废柴也可以燃烧”的热血作品，教我们相信理想，教我们用于互相鼓励，教我们要有爱，教我们无论想成为人还是成为妖，都有各自的寂寞。

















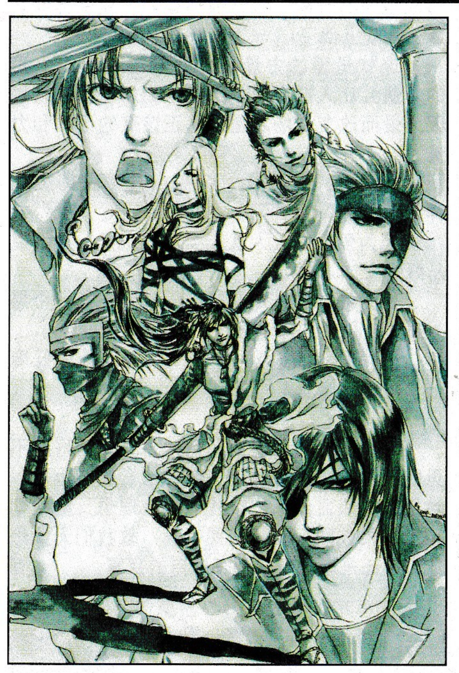
本期漫人 —— Seyo

大家好，我是SEYO……初次见面，我是个色弱（说什么，殴），所以你们看到的这些玩意儿要么没颜色要么颜色极度OTZ……

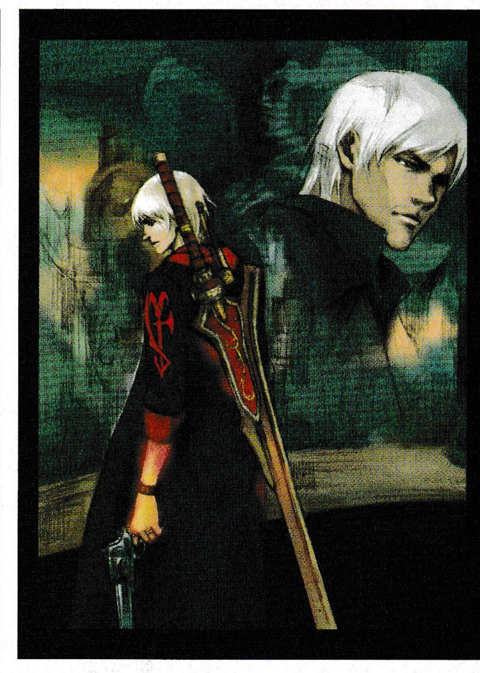
本人生于1987年2月28日，双鱼座，B型血。目前就读于四川美术学院装饰设计系05级，靠削铅笔混日子，因为是被分配来的，自己也不知道在学些什么……

喜欢的东西是糖，五角星和电线杆，怕水，怕过马路，曾有数次因为一个人不敢过马路被活活吓哭（……喂）。

神经质严重，习惯性一个文件反复保存三遍以上。看漫画打游戏长大，但两者一无所成，既没发表过漫画又没当上游戏达人。少年漫画爱好者，最近在看漫画有DOGS，I'II，浪客行，银魂，Blame!，火凤燎原……好了编辑姐姐说写几个就可以了：ACT控兼ACT苦手，喜欢的游戏是DMC（2除外……），战国BASARA，OZ，大神，王国之心，灵魂能力3，MGS……就这样吧太罗嗦了也没人看谢谢~







小访谈

★吉祥天：大人喜欢打游戏呢~

☆Seyo：喜欢啊

★吉祥天：平时喜欢打些什么游戏？

☆Seyo：最近在打《OZ》，因为之前没有买到。

★吉祥天：听说你打游戏也蛮强的。

☆Seyo：我只是控而已，标准的最不会玩ACT，经常在寝室里打游戏时嚎‘啊啊啊，为什么我赚不到钱我好穷‘之类的。

★吉祥天：也比我经常大叫‘为什么但丁又死了’好。

☆Seyo：我这边的但丁只是很穷而已……我打《战国BASARA2》的时候游戏时间超过100小时了才终于知道怎么赚钱。

★吉祥天：（沉默了三分钟）……同时也萌动漫方面的？

☆Seyo：我主要是萌漫画吧，游戏是副爱好。

★吉祥天：原来是标准的ACG爱好者。

☆Seyo：　那倒不完全是，我去年才开始看动画片，我说的动画不包括黑猫警长。

★吉祥天：（再次沉默三分钟）来说说你的画吧，你的彩稿很少呢，也可惜了那张还没完成的《鬼泣》。

☆Seyo：自我介绍里都说我色弱了，可能是恶性循环，越画得差就越不喜欢画，一切都怪我的色感不好啊。

★吉祥天：这样太可惜了。

☆Seyo：你觉得很可惜么。

★吉祥天：你的功底不错嘛，如果色彩方面也精通就更好了。

☆Seyo：其实买了绘图板之后彩色图还画得比较多了，不过大多数都是涂鸦（耸肩）。



文编：吉祥天 美编：mookoo

KOF Maximum Impact 2

——南瓜联盟COS团

本期为大家送上的是南瓜联盟COS团出品的《KOF Maximum Impact 2》。曾在2月在漫展登场并获得“最佳舞台效果奖”，取得好成绩的他们当然是要为自己拍一套漂亮私影照片保存的，现在就给大家送上他们在3月31日拍的私影，绝对是新鲜货哦。

社团：南瓜联盟COS团

所在地区：广州
负责人：蛇仔
社团简介：南瓜联盟COS团，04年成立，为广佛两地COSPLAY团体，团员遍布广州、佛山各区。擅长动作戏COSPLAY。以往作品包括《新撰组》《烈火之炎》《合金装备》等。





CN：篱落



CN：bingo



CN：嘉嘉

CN：翱羽



CN：娜姐

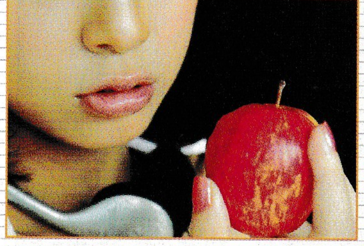


CN：七君



身　分：模特
生　日：1985.06.27
血　型：A型
出生地：神奈川
身　高：168cm
三　围：B88/W58/H84
兴　趣：料理、散步、针织、舞蹈
特　技：料理、设计









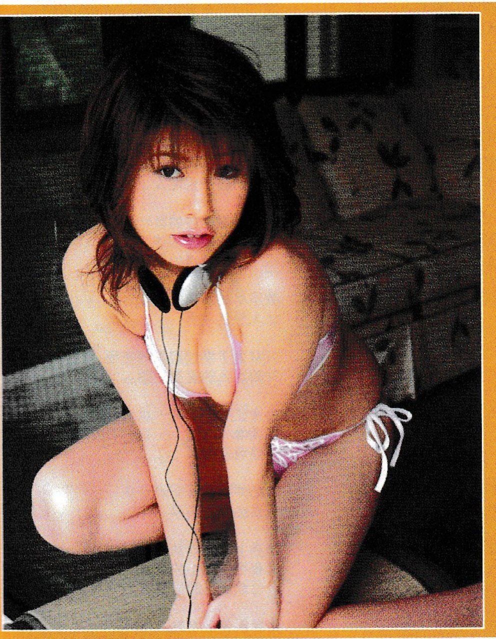


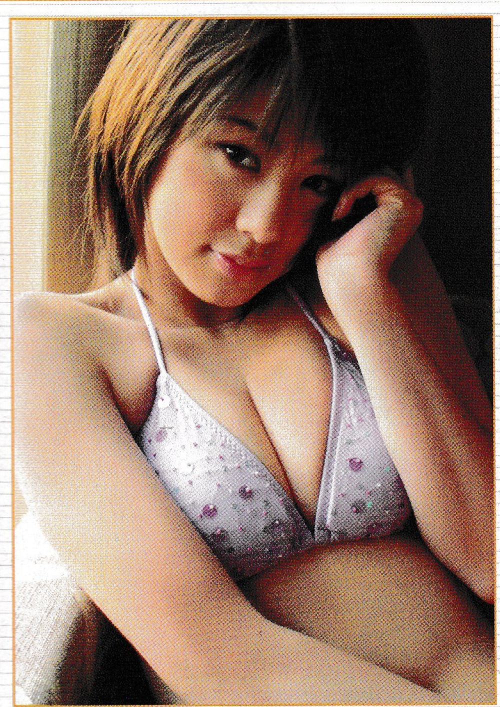




Yuka Kosaka








levelup音乐台曲目

01 无双的开场白
02 Passion（《王国之心2》Opening）
03 100MPH之勇气（《逮捕令》特辑）
04 Thank you love（《逮捕令》特辑）
05 用尽所有热情（《逮捕令》特辑）
06 仰望天空（《逮捕令》特辑）
07 Love Somebody（《逮捕令》特辑）
08 CALLING（《逮捕令》特辑）
09 My Dear Country（欧美流行推荐）
10 樱色（日韩流行推荐）
11 落雪（网友推荐）
12 世界上惟一的花（网友推荐）
13 声优作品赏析（福山润）
14 宛如穿越七海之风（爱内里菜&三枝夕夏演唱）

本期小礼包

请将本期光盘放入电脑中，既可看到小编赠送的小礼包！

本期内容：
- 《300》壁纸&屏保
- 谷歌拼音输入法
- 《战国BASARA2》同人漫画《战国BASARA激突—如花一般》
- NGC游戏合辑制作
- 手机游戏：《斯巴达300勇士》、《灵魂》、《英雄时代2 地下恐惧》、《原人归来》

Hikaru语：之前用微软拼音2007，Google的这个拼音输入法给我带打字的欲望（汗），自打初中学打字之后至今从没有过的这种神奇的欲望。

女警·快车·逮捕你！



可能很多国内的动漫迷们接触藤岛康介都是从《逮捕令》开始的，我们无一不被这种轻松的写实喜剧风格所感染。而大多数人看的《逮捕令》可能还是它的TV动画版吧，人物、故事、画面、音乐都属上乘，感谢当时的电视台能够引进这部佳作，能够让很多和小玛一样的动画迷每天准时准点地坐在电视机前，来欣赏墨东署发生的轻松故事。
而至今还停留在我们脑海中的，永远是那个夏天，永远是那个墨东署交通科，永远是那个美幸和夏实，永远是那个旋律……

《逮捕令》是藤岛康介的成名作品，1986年开始连载。如果在《女神》前先看《逮捕令》这个作品时会发现藤岛是在这个阶段逐渐奠定其个人风格的，即使说《逮捕令》是《女神》的前身亦不为过。这部所有篇幅加起来共七十九回，却不到一千二百页的中短篇作品，融入了绝对的藤岛特色。而他的特色也就是角色的个性，以及其各自突显的特质，而且他的角色不管是正常人或是变态，都一定不会违反“可爱”的原则，接触过藤岛漫画的朋友应该都不会反对，大师笔下的人物是很少会让人“讨厌”的。

100MPH之勇气 NO.03

作词：横山 武 作曲：小路隆 演唱：玉川纱己子&平松晶子

夏の日差しのような 热いハートを抱いて 梦を追いかけよう	拥抱犹如夏天阳光般 炽热的心 追逐梦想吧
时速100マイルの 勇气があれば　きっと 扉は开くはず	拥有时速100英里的 勇气的话 一定 可以打开心扉
悲しみは笑颜に续く道だから くすんだシューズも辉きだすよ	悲伤是为了以后的欢笑 灰暗的鞋子也能发出光辉
世界で一番ステキな梦 ときめく鼓动がスピード上げる 瞳はプリズム风を捕まえて	世界上最美妙的梦 不时地鼓动着加速 眼睛捕捉棱镜的风
数え切れない仲间の声に 幸せ感じてるよ	数不尽的朋友的声音 让人感到幸福
みんなひとりの夜を ごまかすために远い星に话しかける	大家为了度过寂寞的夜晚 对着远方的星星说话
少し头の中 空っぽにして　そっと 静かに深呼吸	稍微让头脑清醒一点 轻轻地 静静地深呼吸
坂道は苦しい上りだけじゃない 时には优しく助けてくれる	道路并不只是充满艰辛 不时会得到帮助
世界でいちばんステキな梦 小さな翼を信じてみよう 踵を鸣らせばやがてベルの音	世界上最美妙的梦 试着相信细小的翅膀 脚后跟发出的声音宛如铃声
明日に向かって歩き出そうよ 情热を抱きしめて	向着明天出发吧 满怀着热情
世界で一番ステキな梦 ときめく鼓动がスピード上げる 瞳はプリズム风を捕まえて	世界上最美妙的梦 不时地鼓动着加速 眼睛捕捉棱镜的风
数え切れない仲间の声に 幸せ感じてるよ	数不尽的朋友的声音 让人感到幸福

Thank you love NO.04

作词：寺田惠子 作曲：柿岛伸次 演唱：寺田惠子

用尽所有热情 NO.05

作词：真名杏司 作曲：小路隆 演唱：玉川纱己子&平松晶子

仰望天空 NO.06

作词：白井贵子 作曲：白井贵子 演唱：白井贵子

Love Somebody NO.07

作词：横山 武 作曲：HAL 演唱：福井麻利子

CALLING NO.08

作词：横山武 作曲：浅见昴生 演唱：Nitro



福山润 Fukuyama Jun

出生地：大阪
生日：1978年11月26日
血型：A型
趣味：开车、戴面具、眼镜
特技：剑道、柔道
事务所：Production--baobab

简介：

通过《岩窟王》一作而打开自己声优事业更广阔道路的福山润，以实力证明了未来值得期待。将阿尔贝的年轻、冲动、天真恰到好处表现出来的他，是串起全剧的主要线索。在这一点上，这个新生代声优的表现可谓满分。

NO.11 落雪

（网友angiedu点播）

演唱：Adaro

出处：《Schlaraffenland》

推荐理由：听起来总有那么一点伤感，但具体又说不出是什么感觉，我的一个朋友听过后，跟我说像一首爱情的悲歌，回味一下确实有一这种感觉。希望能和大家分享。

乐队简介：德国的中古实验民谣乐队Adaro，他们的名字来源于远古的美拉尼西亚。ADARO本意是ANCIENT DANCE AND ROCK N' ROLL的缩写。在西南太平洋群岛的礁石上，美人鱼吹奏着美丽忧伤的风笛，远古的美拉尼西亚人把她们叫做"Adaro"阿达拉；阿达拉不同于古希腊、古巴比伦神话中的美人鱼；也不同于安徒生童话《海的女儿》中所描述为追求人类之爱却最终投身海洋化作泡沫的美人鱼。她们是有危害的半人半鱼，会用飞鱼袭击人类。Adaro拥有日尔曼民族的特有气质，但又融汇了许多其他欧洲民族气息。他们的专辑中吸收了摇滚、流行、中世纪、古典、电影配乐、舞台剧等多种风格的音乐元素，在德国民谣的基础上大量使用了苏格兰、爱尔兰、甚至亚洲等地的音乐风格。女声清冽，旋律淡雅，歌曲无形中透露出神奇的魔力慢慢包围你的灵魂，如同古代海洋中美人鱼用鬼魅的歌声吸引航海的水手。

Es ist ein Schnee gefallen
und es ist doch nit Zeit
Man wirft mich mit dem Ballen
der Weg ist mir verschneit

Mein Haus hat keinen Giebel
es ist mir worden alt
Zerbrochen sind die Riegel
mein Stübelein ist mir kalt

Ach Lieb, lass dich erbarmen
da? ich so elend bin
Und schleu? mich in dein Arme
So f?hrt der Winter hin
Es ist ein Schnee gefallen
und es ist doch nit Zeit
Man wirft mich mit dem Ballen
der Weg ist mir verschneit
Mein Haus hat keinen Giebel
es ist mir worden alt
Zerbrochen sind die Riegel
Ach Lieb, lass dich erbarmen
da? ich so elend bin

当那雪落下时
时间不再停留
当雪如球般涌向我
我已深陷积雪中

家无梁楣
旧舍难掩凄凉
门闩也亦断亦碎
小屋难奈严寒

哦亲爱的，请怜惜我吧
我此时多么柔弱
快带我入你的怀中
迫使那寒冬逃亡。
当那雪落下时
时间不再停留
当雪如球般涌向我
我已深陷积雪中
家无梁楣
旧舍难掩凄凉
门闩也亦断亦碎
哦亲爱的，请怜惜我吧
我此时多么柔弱

NO.12 世界上惟一的花

（网友贱兔点播）

演唱：SMAP

出处：《世界上惟一的花》专辑

推荐理由：不仅歌好听，更重要的是看了歌词后让人深有感触。

祝福：山P快过生日了，所以想要通过LU祝福他，就算我的祝福永远无法跨越大洋让他听见。

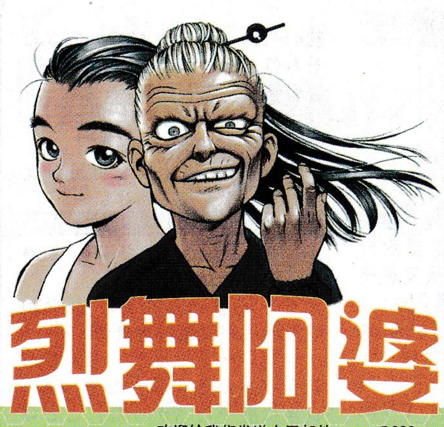
爽朗而柔软的少年声线是他最大的音质特色，对诠释复杂心境的少年或热血青年等角色十分的擅长。声音表情非常活泼，情感之投入最为声优迷们所称道。拥有相当优秀的声音技巧的福山润，从女生会尖叫的可爱男生角色、热血少年以及骄傲的青少年……不管是什么样的角色，只要一听到福山润的声音，就会让人马上爱上动画中的角色。在日本喜爱他的声优迷们称他为じゅんじゅん（润润）。

至于他成为声优的契机，福山润曾多次在杂志访谈中提到：高二时喜欢的女孩子对"声优"的世界非常向往，而自己对动画也很有兴趣，为了能更靠近她，在有了这个共通的话题之後，于是两人一起通勤就读起声优养成学校。但是不久这女孩却在中途放弃了成为声优的志愿，还有一学年，自己也即将面临是否该继续升学或是就业的抉择。察觉到自己一直以来仍喜爱着声优这个充满魅力的职业，经过了一番审慎的思考并与家人彻夜商讨之后，决定继续朝声优之路迈进，做为最初欲"探求自己的可能性"的挑战，也因此才有声优福山润的诞生。回忆起这段往事的福山润说："虽然当时想成为声优的动机不单纯，而现今却是非常认真的努力着，请原谅我那不单纯的动机吧！"

请结合音乐台的CD欣赏

《叛逆的鲁鲁修》

尤菲：鲁鲁修！
ユフィ：ルルーシュ！
鲁鲁修：住手！
ルルーシュ：やめろ！
鲁鲁修：不要在这样可怜我，我不会接受你的施舍！我一定要用自己的力量得到一切，哪怕是变得堕落！尤菲米亚·里·布里塔尼亚！
ルルーシュ：これ以上（いじょう）おれをあわれむな！施し（ほどこし）は受け（うけ）ない！おれは自分（じぶん）の力（ちから）で手（て）にいれてみせる！そのためには　れ（けがれ）てもらうぞ！ユーフェミア・リ・ブリタニア！
尤菲：那个名字我已经返还了！
ユフィ：その名（な）を返上（へんじょう）しますから！
尤菲：我想不久本国也会发表我返还了王位继承权。
ユフィ：いずれ本国（ほんごく）から发表（はっぴょう）があるとおもいますが、皇位　承权（こういけいしょうけん）を返上（へんじょう）しました。
鲁鲁修：为什么？难道是为了接受ZERO吗？
ルルーシュ：なぜ？まさかゼロをうけいれだから？
尤菲：听从了我的任性，总要付出相应的代价吧？
ユフィ：私（わたし）のわがままを闻い（きい）てもらうのですから、それなりの代价（だいか）が必要（ひつよう）でしょう？
鲁鲁修：你这么简单就放弃了啊…难道说是为了我吗？
ルルーシュ：ずいぶんと简单（かんたん）に舍て（すて）られるんだがな、きみは…おれのためだとでもいうのか？
尤菲：你还是那么自信呢，是为了娜娜莉。
ユフィ：あいかわらず自信家（じしんか）ね。ナナリーのためよ。
尤菲：那个孩子说了，只要能跟哥哥在一起，其他都不需要。
ユフィ：あの子（こ）いったの。お兄样（にいさま）と一绪（いっしょ）にいられれば、ほかに何（なに）もいらないって。
鲁鲁修：就因为这样……
ルルーシュ：そんなことで…
尤菲：因为这种事我才下定决心了，对我来说，到底什么是才是最重要的呢？所以鲁鲁修，对我来说最最重要的事我一件都没有放弃。放心吧，你们的事我不会对任何人说的。
ユフィ：そんなことで决心（けっしん）がついちゃったの。私（わたし）にとって、本当（ほんとう）に大事（だいじ）なものはなんだろうって。だからルルーシュ、私（わたし）は本当（ほんとう）の本当（ほんとう）に大切（たいせつ）なものは一つ（ひとつ）も舍て（すて）ていないわ。安心（あんしん）して、あなたたちのことは谁（だれ）にも…
鲁鲁修：珂内利娅呢？
ルルーシュ：コーネリアは？
尤菲：也不是无法再见到了。
ユフィ：别に（べつに）会え（あえ）なくなるわけじゃ…
鲁鲁修：你真傻啊……太傻了。
ルルーシュ：バカだよ、きみは…大（おお）バカだ。
尤菲：不管游戏也好，读书也好，我从来没赢过鲁鲁修……
ユフィ：そりゃあ、ゲームでも勉强（べんきょう）でもルルーシュに胜った（かった）ことは一度（いちど）もありませんけど…
鲁鲁修：可是，虽说是乱来的举动，却把一切都办到了。
ルルーシュ：しかし、无茶（むちゃ）なやり方（かた）なのに、结局（けっきょく）全て（すべて）を手（て）にいれてしまう。
鲁鲁修：稍作思考，你在副总督或皇女殿下之前只是普通的尤菲呢。
ルルーシュ：考え（かんがえ）てみれば、きみはいつも副总督（ふくそうとく）や皇女殿下（こうじょでんか）である前（まえ）に、ただのユフィだったな。
尤菲：如果只把我当作尤菲的话，你愿意与我合作吗？
ユフィ：ただのユフィなら、一绪（いっしょ）にやってくれる？
鲁鲁修：你对我来说是最糟糕的敌人……你赢了。
ルルーシュ：きみは、おれにとって最悪（さいあく）の敌（てき）だったよ…きみの胜ち（かち）だ。
鲁鲁修：在这个行政特区维持下去的情况下考虑对策吧。不过我不会成为你的部下。
ルルーシュ：この行政特区（ぎょうせいとっく）を生かす（いかす）形（かたち）で策（さく）をねろう。部下（ぶか）になるわけじゃないからな。
尤菲：嗯，不过我还真没信用呢。
ユフィ：ええ、でも私（わたし）って信用（しんよう）ないのね。
尤菲：你以为被恐吓一下我就会开枪打你吗？
ユフィ：胁か（おどか）されたからって、私（わたし）がルルーシュを击つ（うつ）とおもったの？
鲁鲁修：啊，不是这样的，我如果认真下命令的话谁也不能违抗。
ルルーシュ：ああ、违う（ちがう）んだよ。おれが本气（ほんき）で命令（めいれい）したら、谁（だれ）だって逆ら（さから）えないんだ。



大了！大了！大了！《游戏城寨》终于变大了！这一刻，它不只是开本在加大，字也变大了，内容也大大的丰富了（白夜：汗……这老太婆疯了……）！不知道读者朋友们拿到大书时有什么感觉呢？！阿婆我是豁然开朗，眼前一片开阔，世界都变得明亮而美好了。大书真好啊！另外阿婆我觉得上期杂志（LeveL26)的封底真是漂亮呢！所以在众编商议之下，从下期（LeveL28）开始封面采用新LOGO,读者朋友们一定要注意哦。

啊……嚏！最近的天气真是有些奇怪，前一段时间热的老太婆我把凉席都收拾好了，刚铺上一天就开始大幅度降温，好象回到了冬天。天气骤变导致编辑部很多人都感冒了，读者朋友们也要小心预防啊。

游戏城寨

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

1. 本期杂志您最满意的栏目是？
2. 本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
3. 您对本期的特稿有何评价？
4. 您对本期的新栏目《劲作回廊》有何评价？
5. 您对本期封底的新“游戏城寨”LOGO有何评价？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得《levelup 游戏城寨》套装一份（编辑签名《levelup 游戏城寨》+levelup主题T恤+levelup主题扑克），十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level25 读者来信获奖名单



iPod shuffle MP3　一台

田冲　哈尔滨

二等奖　levelup主题扑克　一副

姓名	省市	姓名	省市
孙浩	福建	卢圣楠	广东
滕玺	内江	盛伟	马鞍山
高涛	鹿泉	杨凯	大连
毛博文	上海	陈深	广西
孙磐	郑州	王晓军	惠州

畅所欲言

黑龙江　侯牧青读者的中奖感言： 当我把这期《游戏城寨》全部看过后才猛然发现：我中奖啦！说实话，这是我有生以来第一次中奖……不过很有意义，是在第24期中的奖，也就是《游戏城寨》创刊一年整的时刻。我不是一个人在中奖！我不是一个人！中国福彩、体彩、足彩在这一刻灵魂附体！中奖万岁！《游戏城寨》万岁！我不是有意效仿健翔叔，只是因为我是个地道的球迷……（以后省略跑题文字一万八千二百六十字……）

阿婆：侯同学一定是在中奖的那一刻被健翔叔附体了……

吉林　荆心： 对你们有两点意见。一，好好的改什么大书啊，我今后都没法把《游戏城寨》夹在教科书里看了；二，人变坏都是由他人所引导的，你们编辑应该负责，让我们的思想不变质——《美优馆》观后感。

阿婆：尺寸是否适合夹在教科书里看……这个我们还真是给疏忽了，不过，这位同学您上课的时候还是好好学习吧。下课咱们把大书拿出来痛痛快快看，多拉风！关于意见二嘛，可以考虑为您特别定制《大叔馆》限定版，包您思想不变质……

读者自留地

3B读者意见选登

■本期杂志读者最满意的栏目

《特稿》、《Web Show》、《城寨小百科》

■本期杂志读者最不满意的栏目

《Cosplay 秀》

■您对本期的特稿（《遗失的美好》）有何评价？

江苏　张军： 《游戏城寨》的试读本我现在还在家中保存，虽然断过几期，但还是坚持下来了。应该说一期比一期进步，有新发现，对于过去的栏目，我也是相当怀念的。

重庆　张理力： 很喜欢，追忆过往的时光，感触良多，看到一个个熟悉的ID，猛然间发现《游戏城寨》已经一年了，真的好快，人确实是容易怀旧的动物啊。

福建　陈双： 逝去的虽然美好，但逝去的就让它逝去吧，美好的未来有光明的明天在等待。

北京　唐磊： 这篇文章让我想起了一年前我第一次购买《游戏城寨》时的情景，转眼一年过去，可以说我是看着《游戏城寨》一点一点成长的，这些逝去的栏目也曾带给我很多快乐，看完本期的特稿后我真的很感动，感慨良多。

合肥　肖山： 看到这篇文章时眼前一亮，当看到那些栏目名时，好象多年不见的老朋友突然又出现在面前。《游戏城寨》已经一岁了，我们看着它一步步走到今天，不会忘记它曾带给我们的快乐，我们也会一如既往的支持！

阿婆：《游戏城寨》一岁生日时收到这么多读者朋友的祝福，阿婆心里真是比吃了生日蛋糕还甜（白夜乱入：分明你吃了好几大块）。《游戏城寨》走到今天，多亏了广大读者朋友的支持！阿婆想对你们说的是：你们的支持，是我们这些做杂志的人惟一的动力！

■您对本期将《掌机研究室》升级为综合的《城寨研究室》有何评价？

贵阳　杨沁丰： 升级后还不错，原来的《掌机研究室》有些过于局限性了，综合后可以看到更多的内容，支持！

广西　沈清： 研究室升级啦！好事啊！这样研究室里的内容可以扩大了，我们读者的阅读面也可以增加，何乐而不为呢？

沈阳　龚宁： 终于有教学改机的实战栏目了！既详细又有图解！辛苦兰姆了！

湖南　李冰： 真是太及时了！我一直在关注Wii的破解情况，研究室如及时雨一般降临，真是让我大感动！支持扩版！但掌机方面的内容也不要减少啊！

北京　谭浩： 全平台！全平台！我们要全平台！

湖南　马力： 很好很好！信息很全面，不仅有掌机，还有Wii等等，继续努力！

保定　马超： 个人还是喜欢《掌机研究室》，毕竟在国内还是掌机市场大啊！

阿婆：研究室的升级看来还是受到了广大读者欢迎的。阿婆也觉得升级了之后可以让读者看到更多的关于各主机的技术性文章，毕竟《游戏城寨》在综合游戏杂志。不过阿婆向那些担心掌机部分会减少的读者朋友保证，您们大可放一百二十个心，关于掌机的所有相关有用的信息我们绝对不会放过！

■您对本期音乐台的“影山浩宣专访”有何评价？

北京　刘岩： 原来这些歌就是这个大叔唱的啊，以前还真不知道！

江苏　周佳明： 这种明星你们都能采访到，小生服了！很喜欢！（题外音：女明星、女明星……）

广西　谢奕春： 在对话采访方面就不多说了，内容很精彩。至于能签名合影一事，我也为小编们能有这样的机会而高兴，只是，为什么照片上玛鲁斯的头不见了……汗……

河南　吕晓宁： 弥补了我不能到现场去看的遗憾啊，不过有了这期音乐台也可以过过干瘾了。

上海　唐子超：人不可能貌像啊，原来那些好听的歌都是他唱的，早知道我也买票去现场看了，哭！

阿婆：其实阿婆以前也不知道那些歌是影山唱的，直到玛鲁斯告诉我才知道的，也让我明白了为什么玛鲁斯和雪风那么疯狂的“影山！影山！”的叫了！至于为什么玛鲁斯要把自己的脸挡上，据他自己说是要保持神秘感。（白夜再乱入：他害羞！他害羞！）



▲江苏 姚文昌读者的《游戏城寨》收藏，摆的很漂亮哦！感谢你对《游戏城寨》的支持！

幻梦涂鸦坊

阿婆越来越觉得涂鸦坊里是个出人才的地方。这次有几个新朋友也加入了涂鸦的队伍，他们的作品非常不错哦！尤其是AtomZ同学涂鸦的战神，把老太婆我萌到了。而第一眼看到seed01010的葫芦娃以及黑社会版机器猫时，阿婆当场喷饭。我只能感叹：您太有才了……顺带一提，葫芦娃那张涂鸦有个很Man的名字：要救爷爷的男人。

涂鸦板地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

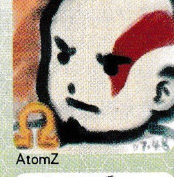

DMC

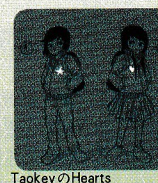

DMC



seed01010


AtomZ


Taokey の Hearts



seed01010

questiongx



辰夔


黑心德德

城寨后院



烟花三月过后，天气渐渐热了起来，位于中国大陆南方的编辑部所在地更是提早感受到了这股“热潮”。

某日午饭后，编辑部里，十几台电脑正像十几个暖炉一样烘烤着这不大的一亩三分地……

“不行了，受不了了！”兰姆在一片平静中率先发难，身上带着斗气仿佛虎牢关下的吕布一般从白夜身后冲了过来。感受到杀气的白夜刚要“爆觉醒印”搬起椅子前方无差别乱抡技对之，却发现兰姆突然中途改变了目标——直奔白夜桌子上的空调遥控器而去。久旱逢甘露的感觉不是那么容易就能体验的，兰姆面带笑容地拿着遥控器对着空调按了不下一百次“启动”按钮后，空调的排气口还是如伟大的被俘地下党员的嘴在面对酷刑拷问时一样紧闭着……

“哎？怎么回事？”兰姆依旧在一旁兀自以玩“《无双》系列”按□键的频率虐待着遥控器的“启动”按钮。“那遥控器里没电池吧。”白夜一边敲着键盘一边头也不回地从牙缝里挤出几个字，然后不紧不慢地从桌子上由杂志、报纸、光盘、打印稿等东西堆砌成的一座山中间抽出了一个长方体。

“你小子敢私藏贵重物品！”兰姆一把抢过装有电池的遥控器，半机械性的以刚才的频率继续虐待新遥控器，“哔哔哔……”的一阵急促的提示音过后，空调依旧没有启动。“啊！我做错了什么？！上天要这样对我？！”兰姆违反游戏规则连续爆斗气。

“你可以按慢一点，正如动作游戏中有些攻击要讲究节奏性，以你刚才按键的频率，空调刚刚启动就又被你按关掉了，据说基本所有空调的开关功能都在一个键上。”白夜一边鼓捣着手里的PSP一边再次头也不回的说道，“恩，这游戏还不错。”说罢他起身拿着PSP又到他最喜欢的楼道里去了，那里比较凉快。

兰姆在原地楞了一会儿，伴随着一声喷嚏，一股夹杂着尘土的凉气扑面而来。

烟花三月过后，天气的确渐渐热了起来，但是，所谓世事难预料……

隔天，在众人都换上了夏季的衣服时，却天色阴沉，气温骤降……于是，以吉祥天为先锋，Hikaru为首，白夜断后的感冒军团成功组建。

变天以及大面积感冒导致众小编都有些不正常，这段时间编辑部内发生了以下事情：

率先感冒的吉祥天继承了雪风的衣钵，并青出于蓝而胜于蓝。每日晚上在编辑部所在楼层的楼道里都能听到此起彼浮的惨叫声，那是她在打《鬼泣3》，如果惨叫声突然变成了很有礼貌的“じゃね （再见）”，那是帅哥但丁华丽地仆街了。

雪风在把《鬼泣3》通关后，购入《王国之心II 最终混合版+》Z版一套，并选择了最高难度继续她的手舞足蹈之旅，并不时伴以狂笑、咒骂、哭泣、拍桌子等行为。

Hikaru每日一边擦着鼻涕一边咒骂：“变什么天啊，变天又不能增加网站点击量，完全没有意义的活动！”说罢将用过的卫生纸扔到他面前的“卫生纸山”中。

白夜则每日缠着吉祥天看《银魂》，随后顺利的患上感冒以每天和兰姆抢夺卫生纸度日。

而兰姆专程为空调遥控器而买的一大堆电池，则安静的躺在他的桌子上，渐渐地被卫生纸所淹没……

转眼烟花三月过去，一缕清风吹来，编辑部内卫生纸乱飞……



热火朝天



《王国之心II 最终混合版+》讨论热烈进行中！专区欢迎您！

《王国之心II 最终混合版+》应该是近期最值得关注的大作了，levelup.cn论坛也于第一时间开放了本作的讨论专区，在专区内同样有UP TEAM攻略组为广大玩家第一时间献上的各种攻略和研究心得，还有会员原创的精彩涂鸦作品，同人文章等。目前专区正在火热开放中，欢迎您参与进来。

《王国之心II 最终混合版+》讨论专区地址：
http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=44

levelup资料索引区登场

日前，为了广大的网友查阅资料方便，levelup论坛的资料索引区终于众望所归地建立了。我们将各种实用的信息以及时下玩友们经常求教问题的答案等内容以索引帖方式在区内发布，比如“PS2游戏刻录及显示器接PS2简单教学”、“玩转次时代，高清晰电视机导购”、“PS2硬件周边介绍及价格参考”、“PSP主机及周边购买指南（版本、降级、翻新、记忆棒、贴膜、引导盘）”等等，我们的目标是：在这里您可以找到一切您所需要的信息！

levelup资料索引区地址：
http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=114

最专业的假新闻，

愚人节业界新闻区“一起来造假”活动

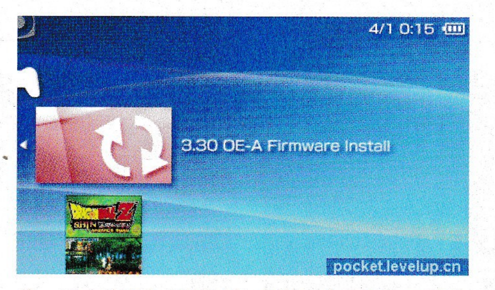
四月一日愚人节，骗人不犯法的日子！一向以真实报道业界大事和最新游戏信息的论坛业界新闻区在版主雪泥的带领下也要活泼一把。于是大家决定一起在那天造假！当天业界新闻区满眼爆炸性新闻！某些假新闻的专业程度到了以假乱真的地步，很多会员都被愚了一把！下面就为大家精选几条“造假活动”中的精品来展示一下。

1.深夜来"刷"!PSP自制系统3.30 OEA火热出炉+完全使用指南（造假人：LU声优组 Elf_zero）



原贴地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=105&ID=418218&page=1

这条假新闻成为了本次造假活动的一等奖获得者，Elf_zero真是太有才了，抓住了愚人节前一天才宣布3.30系统被破解、广大玩家正在焦急等待3.30OE系统出炉的焦急心理，造就了这样一条完美的假新闻。其中对3.30 OEA系统进行了系统的介绍，还有详细到令人发指的安装步骤及下载包提供，另外就是那PS的天衣无缝的系统信息截图，还聪明地借用了LU掌机分站的水印……想不到声优组还有此等造假人才。



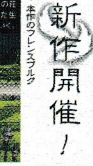
2.LU独家报道，《女神侧身像3》惊暴开发秘文（造假人：UP TEAM攻略组雷札德）

原贴地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=105&ID=418374&page=1

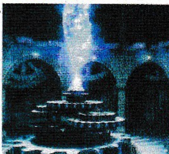
这条假新闻的高明之处就是利用了FAMI通在游戏业界的权威地位，将假消息PS成一张杂志图来骗取玩家的信任。而为了增加真实度雷札德同学竟然编造了一长篇制作人访谈，导致后面参与进去讨论《女神侧身像3》的受骗会员多达数十人，同样有才，同样有才！











最后，因篇幅有限，很多精彩的假新闻还没有能展示给大家，如有兴趣，可到以下地址参观：

业界新闻区愚人节特企活动获奖作品集合帖
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=105&ID=419396&page=3

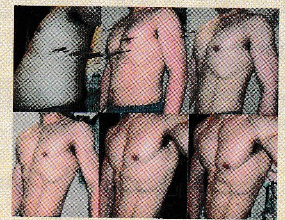
小编寄语

DA ZHAI MEN 大寨门

天　下　玩　友　是　一　家



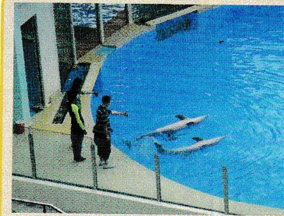
◆　终于在电影院看了《300》。该片虽然无缘国内院线，但是在离深圳不远的香港可以看到，于是就和UCG的头号影迷多边形组成“《300》观影团”共同前往香港观看。据说我们去的那家影院的屏幕是香港最大最好的，整个影院只有一个厅，每天只循环放映同一部电影，大概是因为即将下线的缘故，整场电影只有包括我们俩人在内的五位观众……关于电影本身无需多说，绝对不虚此行。令我吃惊的是在香港看电影居然比深圳便宜，看来“深圳是中国电影票价最高的城市”的说法十分准确。



▲只要有毅力，无论是谁都能够拥有好身材。

◆　最近在健身房更加卖力，也更加喜欢肌肉的满胀感和浑身的酸痛。最近偶然间意识到健身房中有个奇怪的现象，那就是女性的人数比男性多，女性锻炼的频率比男性高，是不是祖国的男同胞们强壮的已经无需锻炼了？看看自己平坦的胸部和突起的小腹吧，兄弟们，这些和动物园里的猴子有什么区别？

风间仁

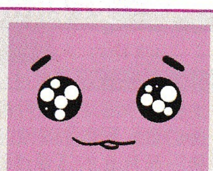


▲海豚饲养员真是一个令人向往的职业。

◆　香港是一个神奇的地方，遍地名牌的街头、琳琅满目的数码产品，要想成功脱出高额消费的魔掌的确需要一定的念力。由于时间匆忙的关系，除了走街串巷玩迷路外，仅去了趟表姐强烈推荐的海洋公园，重回大自然的感觉真好。

◆　最近Wii平台值得关注的“革命”的游戏越来越多，自己也忍不住诱惑在兰姆的“怂恿”下，购入了Wii。自打那以后，寝室的小画仙前又多了一种人，手舞足蹈的人，姑且称这种舞蹈为“瓦里奥”舞，目前有幸目睹此舞者，无一不笑扑在地。

乱舞



☆　每次一到截稿的最后一天，白夜同学都会扯着他一口地道的京腔对着编辑部的全体吼道：“有‘大寨门’的交了嘿！”，顿时全体编辑都乱作一团，抓耳挠腮的开始思考这半个月来自己做过哪些“壮举”可以写在小编寄语中，从旁观者的角度看上去相当的有趣。当然，我也是那“抓耳挠腮阵营”中的一员。

☆　推荐喜欢看科幻小说的读者看一看冲方丁的《壳中少女》三部曲。成功的SF小说大体会分为两种类型：1、是凭借着宏大壮阔的背景设定在直观上首先给读者以心灵的震撼；2、则是完全不着重于SF描写，而将下笔的重点着重在独立人格的刻画之上。《壳中少女》恰好属于后者。国内有祖国版出售，包装颇为精美，可惜略有错字的情况……



雪风

△　最近游戏：这个月鬼使神差地突然又迷起了PSP的《山脊赛车》，编辑部的同事们颇为不解。不过对小编我来说，它可是入手PSP后买的第一款游戏，虽然只是160块的廉价版，但对我个人来说也算是有些纪念意义。目前EX模式最后奋战中，每晚睡觉前必玩上半个小时雷打不动，如此的热情真的是久违了。

△　最近败家：发工资当晚，大喜，遂出去狂败，路上巧遇兰姆与乱舞，三人当即决定同往。最后乱舞败得Wii一台，兰姆本欲收PS3一座，不料JS突然提价令人极为不爽，兰姆当即立断毅然决定放弃……兰姆，我好同情你啊！哈哈哈哈……最近对画集的兴趣倍增，自己试着买了几本，暗爽中。后来得知编辑部几个道中高人经常会凑在一起在日本订购书籍，价格也比从店里单买要划算得多，实在是个不错的选择，不过遗憾的是像游戏这样的东西日本是不对海外开展邮购业务的，算是比较遗憾。

△　最近心得：闲聊时无意中谈起了大学毕业论文答辩时的情景，还记得当时写了一篇与电视游戏发展史有关的论文，遭到了不少老师和同学的鄙视。指导老师曾经问我，“你玩游戏，从中能获得哪些启发？能受到什么教育？”我当时有些纳闷，回答说玩游戏不就是图个乐吗？结果当即被打了个“C”。现在回想起来有些可笑，国内的XX专家们似乎总是喜欢给娱乐套个教育的框框，不过就算你现在问我，回答也是一样。游戏本身就是一种娱乐和放松身心的手段（以教学、研究和培训为目的的严肃题材游戏除外），孩子们在游戏中所得到的，或者说应该获得的，本就不是学校、课堂和书本上那些条条框框的规矩和常识，而是更为朴素的快乐和更加单纯的感动，这一点恐怕再过个几十年也不会改变。



六段音速

i　近日收专辑两套。

ii　“我从小在北京土生土长，没招过谁，没惹过谁，总想要点强。”当年《有话好好说》里面的这段说唱，让我对北京琴书产生了浓厚的兴趣，这张琴书奏斗关学曾的3CD专辑，精选了关老《劫皇杠》、《剃头》等创作的经典唱段，当然也包括那曲《有话好好说》。不过发扬北京琴书并不是件容易事，关老生前曾说这需要三点：一是要嗓子好，二是要形象好，三是要吐字清楚的北京人……而站在听众的角度讲，惟有支持了。

iii　回忆一下自己所听的大部份粤语歌都是林夕作词，《皇后大道东》、《小城大事》、《你快乐所以我快乐》等等……很难说是这些歌成就了林夕，还是林夕成就了它们的演唱者。这张自2005年他的有声词作集之后推出的《林夕字传2》，收录他历年创作的四十八首歌曲。而且“夕爷”本人也亲自出马，为每首歌写下了自评和感言，分享他的创作观、创作时的点滴和过去的心境。诚如林夕的词，心动不过片刻，算不出彼此的轮回相缠的命理……



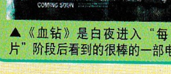
iv　PS，四月新番大潮已至，各位动画爱好者好好招架吧。

玛鲁斯

☆《如龙2》补课完毕之日，心情异常失落。游戏打完，将来一段时间内的生活目标也没有了，于是找出碟包试图锁定下一个补课游戏，接下来便发生了大怀旧的场面，30多张老游戏被逐一放入PS2里，每个游戏看完片头后打上五分钟，然后换盘。如此反复直到半夜三点左右，白夜终于精疲力竭仆于床上。

☆没游戏打就只好看电影，于是每天一部电影成了生活中最大的乐趣。每日深夜在周边环境极其安静的情况下，自己蜷缩在寝室的一角用PSP看上一部电影后，带着回味入睡，还有比这更幸福的事情吗？！

☆　以前我常做一件事，和兄弟骑着车在北京城里从东跑到西，再从西跑到东，我们管这种行为叫“轧马路”。某天晚上独自一人在小雨中拖着疲惫的身体走在从编辑部到寝室的路上，看着身边两个高中生模样的人骑着车“呼啸而过”，突然想起了以前轧马路时的情景，而现在每天所走的路不过从编辑部到寝室这不足五分钟脚程的短短一条街，想到这些不禁怀念起有时间可以浪费的那段日子，看来什么时候有时间要出去走走了……



▲《血钻》是白夜进入“每日一片”阶段后看到的很棒的一部电影

白夜

◆　常说一醉解千愁，但喝了三、四瓶都不觉得醉，扭头才发现喝的是低度的水果酒，旁边的雪风当场给我来一拳。

◆　被朋友诱惑、被雪风刺激，吉祥天开始打《鬼泣3》了。每天一头开着MSN由朋友担当现场的“活体攻略”，另一头就拿着手柄不断狂抽那群不知名的恶魔，还不时诅咒眼前的恶魔怎么还不死啊，让在旁观战的白夜同志深感无奈：“你别叫了，我帮你通关算了……”

◆　《银魂》新章突进高潮的《伊东鸭太郎谋反篇》，剧情又再次激动人心，这是距离《红樱篇》后《银魂》又一重要主线剧情啊，太难得了。不过也要埋怨一下空知英秋这人太喜欢一边KUSO一边煽情，每次准备落泪时却会被一下页的KUSO情节气到笑喷，太过分了哈。



▲这就是所谓的“猫大十八变”

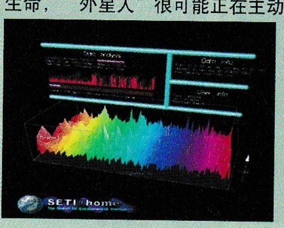
吉祥天

●　我的电脑最近打开的文档记录：070409AD.txt | 指南索引任务.txt | LU Refresh 2007.doc | LU Refresh项目结构说明Beta.xls | 大逃杀特典.rmvb | 攻略页.txt | XXXX邀请函.doc | DVBBS要加的功能.txt | o henry.txt | maid.sln | 4月事务.doc | LU 周更新排名.xlsx | levelup.cn 周访问统计表 with CR.xlsx | 桐村萌绘000904.jpg | 桐村萌绘000905.jpg | 桐村萌绘000906.jpg | 桐村萌绘000907.jpg | 1174703710293.jpg | 1174703710250.jpg | 新建 文本文档(2).txt | 郑智化-原来的样子.mp3 | 老狼-有多远就走多远.mp3 | 郑智化-我们之间.mp3 | indexc2.aspx | lv27目录.txt | 流浪.gif | kitanoshiori_wall.jpg | hopper.drug-store.jpg | 27书讯.txt | ……

●　每天无非都是如此，打开和关闭上述的那些文件……现在我想起Mc Hot Dog的那首唱“韩流”的Rap，要不是编辑部现在人太多，我就要对着电脑唱出来：“我只有一句话，XXXXX”。

Hikaru

○　兰姆最近正致力于寻找地外生命体。话说PS3能够下载一个软件，在平时不玩游戏时利用强大的Cell处理器模拟蛋白质的折叠以寻找攻克癌症的方法。其实这种利用分步式计算来攻克技术难题的事情很早就有了。反正兰姆的CPU资源富裕，也凑热闹在电脑上安装了专门的软件，选择的项目是SETI@home，是Search for Extraterrestrial Intelligence at Home的缩写，为“在家里搜索地外文明”之意。该计划信奉的原则是，先进的外星文明只要进入无线电时代，就会像地球一样有电磁辐射从他们居住的星球泄漏出来。或者，为了试探宇宙中是否还有其他智慧生命，“外星人”很可能正在主动地发送信号。每台安装了SETI@home软件的电脑都可以自动下载阿雷西波（Arecibo）射电望远镜采集到的海量信息所分出小数据包，并以运行屏幕保护或者后台程序的方式参与数据分析。目前共有226国家和地区、超过500万的个人和团体参加了这项浩大工程。





兰姆



新作发售表

汇率

2007年4月9日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	772.9元人民币	100欧元	1032.79元人民币
100日元	6.4748元人民币	100港币	98.87元人民币

近期导游

4月19日，《最终幻想》20周年纪念活动的第一款游戏《最终幻想》PSP复刻版将正式发售，今后几乎每月都会有至少一款的“《最终幻想》系列”游戏与玩家见面，实在让人期待，而月底的《最终幻想XII 亡灵之翼》更是四月当之无愧的焦点。

在PC、X360、PS3平台广受好评的《上古卷轴IV》的PSP移植版将于近期推出，本作在故事、系统等方面与家用机版略有不同，相信不会令喜欢欧美RPG的掌机玩家失望。PS2上令众多KOF迷期待已久的《格斗之王 Nests篇》也将登场，丰富的内容一定不负所望。喜欢音乐游戏的朋友不妨留意NDS平台近期一款根据动漫改编的同名游戏《交响情人梦》，从官方发布的Flash试玩版来看，其素质相当令人满意。

重点推荐

最终幻想XII 亡灵之翼





时隔一年，众所期盼的伊瓦利斯与空贼的幻想曲续篇终于将在NDS平台上与大家见面。昔日的同伴、新的朋友、传说中的格莱巴德斯秘宝、神秘的翼之裁判……在新的冒险舞台浮游大陆莱姆莱斯上一切都充满着未知性。本作依旧采用了与PS2版《最终幻想XII》类似的无接缝战斗以及“因势制宜”系统，不同的是大家可以利用触摸屏为角色即时直观地下达指令，整个战斗过程就象是一款即时战略游戏。另外在前作中以飞空艇姿态登场的系列经典召唤兽们，如奥丁、伊夫里特等将在本作中以全新的形式复活，与玩家并肩作战。

最终幻想

风，静止了，海，沸腾了，水晶失去了往日的光芒，这时传说中的四名“光之战士”站了出来并战胜了黑暗。虽然已经过去了20个年头，但这段传说在每一位《最终幻想》FANS心中依旧是永恒的经典。继WSC、PS、GBA多个平台的移植后，这款起源之作终于又借“FF20周年纪念”之名在高精细的宽屏幕PSP画面中焕发了生机，游戏不但集合了PS版中追加的新动画、GBA版中的新剧本“混沌之魂”等新要素，还追加了可以欣赏由天野喜孝所绘原画的画廊模式等丰富的新要素，无论是从收藏价值还是游戏价值角度来看，本作都不容错过。



PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
17	雷电 III	Raiden III	XS Games	STG	19.99美元
19	女神异闻录3 FES	ペルソナ3 フェス	Atlus	RPG	7800日元
19	格斗之王 Nests篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	SNK Playmore	FTG	4800日元
19	Fate/Stay night[Realta Nua]	フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]	角川书店	AVG	6800日元
26	魔法老师涅吉！？梦境战略-梦中少女是公主-歌姬版	ネギま！？どりーむたくてぃっく梦见る乙女はプリンセス 歌姬版	Konami	AVG	5980日元
26	浪人传奇 心之迷宫	ローグ ハーツ ダンジョン	Compile Heart	RPG	6800日元
26	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG	6800日元
26	SIMPLE2000系列 Vol.117 THE 零战	SIMPLE2000 シリーズ Vol.117 THE 零战	D3 Publisher	STG	2000日元
26	许嫁	许嫁	Princessoft	AVG	6800日元
26	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
2007年5月					
1	龙的传说	Legend of the Dragon	Game Factory	FTG	49.99美元
4	蜘蛛侠3	Spider-Man3	Activision	ACT	39.99美元
15	怪物史莱克3	Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
17	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	RPG	6980日元
17	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A・RPG	6980日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
17	恐惧	F.E.A.R.	Vivendi Games	FPS	59.99美元
24	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
2007年5月					
4	蜘蛛侠3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
15	美国职业棒球大联盟07	MLB '07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
16	上古卷轴之旅：湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	RPG	49.99美元
19	最终幻想	ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
24	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
24	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	未定
2007年5月					
4	蜘蛛侠3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
10	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S・RPG	4800日元
17	Little Aid 便携版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
19	摇摇乐园	ふるふるぱーく	Taito	ETC	5800日元
19	超级纸片马里奥（日版）	スーパーペーパーマリオ Nintendo	Nintendo	ACT	5800日元
26	Wii轻松头脑教室	Wiiでやわらかあたま塾	Nintendo	ETC	4800日元
26	海贼王 无尽的冒险	ワンピース アンリミテッドアドベンチャー	NBGI	ACT	6800日元
26	犬之岛 一花物语	THE DOG ISLAND ひとつの花の物语	Yukes	AVG	6800日元
2007年5月					
1	龙的传说	Legend of the Dragon	Game Factory	FTG	49.99美元
4	蜘蛛侠3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
15	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	FTG	未定
17	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17	名侦探柯南 追忆的幻想	名探偵コナン 追忆の幻想	MMV	AVG	6800日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
19	右脑锻炼DS 七田式 大人的速读训练	右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の速读 トレーニング	Icholon	ETC	4800日元
19	利兹的工作室～奥鲁多鲁的炼金术士～	リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
19	学园爱丽丝 开心伙伴	学园アリス～わくわくハッピー★フレンズ～	Kids Station	AVG	4800日元
19	亲子娱乐 男孩版	できたよ！ママ。～おとこのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19	亲子娱乐 女孩版	できたよ！ママ。～おんなのこ～	Star Fish	ETC	3800日元
19	Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全	Wi-Fi对应 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
19	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
26	漫游系列 Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 ～三国鼎立～	ASNetworks	ETC	3800日元
26	最终幻想XII 亡灵之翼	ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800日元
26	魔法方快	パネルでポン	Nintendo	PUZ	3800日元
26	桃太郎电铁DS～东京&日本～	桃太郎电铁DS～TOKYO&JAPAN～	Hudson	TAB	4800日元
26	数独VOW	ナンプレVOW	From Software	PUZ	3800日元
2007年5月					
4	蜘蛛侠3	Spider-Man3	Activision	ACT	29.99美元
10	最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	每日Communications	TAB	4800日元
17	改造节拍大战 圣龙之刃	カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	RPG	4800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
2007年4月					
26	无限试驾	テストドライブ アンリミテッド	Microsoft	RAC	5800日元
26	彩虹六号 维加斯	レインボーシックス ベガス	Ubisoft	FPS	6800日元
2007年5月					
4	蜘蛛侠3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8	命令与征服3 资源争霸战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	49.99美元
15	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
15	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	未定

游戏排行榜

本周第一名 无双 大蛇



作为《无双》家族的第一代"混血儿"，在以魔王远吕智为核心的"领导"下，时空交错，众星云集，游戏终于达成了史无前例的庞大角色阵容，人气角色妲己的乱入更是成为不少玩家在购入后连夜奋战的动力。新注入三人组队系统也颇为抢眼，战场中的随机应变、不同类型武将的合理搭配都成为《无双》战略的一个新的组成元素。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

排名	机种	游戏名称	类型·厂商	销量[套]
1	PS2	无双 大蛇（含限定版）	ACT Koei	406,247
2	NDS	耀西岛DS	ACT Nintendo	100,812
3	NDS	龙珠Z 遥远的悟空传说	RPG NBGI	65,203
4	NDS	词汇益智游戏文字大辞典DS	PUZ NBGI	64,005
5	PSP	怪物猎人便携版 2nd（含同捆版）	ACT Capcom	51,952
6	Wii	Wii Sports	SPG Nintendo	46,362
7	NDS	蜡笔小新DS呼风唤雨涂鸦大作战！	ACT Banpresto	38,413
8	NDS	莱顿教授和不可思议的小镇	AVG Level-5	37,912
9	Wii	第一次的Wii	ETC Nintendo	37,289
10	NDS	新超级马里奥兄弟	ACT Nintendo	25,184

统计日期：2007年3月19日～3月25日

本周第一名 王国之心II 最终混合版+



不出所料，本周《王国之心II 最终混合版+》凭借人气优势摘得桂冠。完美复刻的全3D《记忆之链》确实带来了与众不同的新体验，而正作中追加的新要素和新难度也着实让玩过《王国之心II》的玩家获得了新的兴奋点，其中王冠的收集使游戏的乐趣增加不少，XIII蘑菇的设定也为游戏平添了几分搞笑程度，里XIII机关的挑战更是激烈无比。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

排名	机种	游戏名称	类型·厂商	销量[套]
1	PS2	王国之心II 最终混合版+	RPG Square Enix	173,212
2	PS2	无双 大蛇（含限定版）	ACT Koei	73,387
3	NDS	再次英语苦手的大人DS练习	ETC Nintendo	49,712
4	NDS	数码暴龙传说	RPG NBGI	48,192
5	NDS	耀西岛DS	ACT Nintendo	46,123
6	NDS	宠物蛋集合！寻找彩虹	RPG NBGI	44,250
7	PS2	职棒魂4	SPG Konami	41,161
8	NDS	词汇益智游戏文字大辞典DS	ETC NBGI	40,788
9	Wii	Wii Sports	SPG Nintendo	34,527
10	PSP	怪物猎人便携版 2nd（含同捆版）	ACT Capcom	33,217

统计日期：2007年3月26日～4月1日

日本主机销量排行榜 TOP10

名次	机种	3.19～3.25[台]	3.26～4.1[台]	累计销量[台]
1	NDSL	130,549	79,897	1,718,359
2	Wii	75,571	51,365	915,139
3	PSP	41,546	39,077	603,928
4	PS3	20,459	16,889	317,474
5	PS2	16,961	17 787	222,954
6	X360	3,492	3,889	71,632
7	GBM	765	588	14,449
8	GBASP	607	609	11,988
9	NGC	270	205	5,039
10	NDS	135	115	1,274

累计销量统计起始日期为2007年1月1日

《无双 大蛇》和《王国之心 最终混合版+》相继挤入日本周间游戏销量榜榜首当属情理之中，前者两周内轻松突破了50万份销量也成为继《WE10》、《大众网球》和《如龙2》之后，第四款在2006财年度销量突破50万套的PS2游戏。截止3月31日，2006财年总算结束，凭借掌机市场的迅猛发展，日本游戏市场的规模获得了大幅增长，尤以NDS表现最为突出，在软硬件方面均超过了整个游戏市场总额的一半。

美国游戏周间销量排行榜 TOP10

排名	机种	游戏名称	类型·厂商
1	Wii	第一次的Wii	ETC Nintendo
2	X360	彩虹六号 维加斯	FPS Ubisoft
3	PS2	战神 II	ACT SCEA
4	PS3	抵抗：灭绝人类	FPS SCEA
5	PS3	麦登橄榄球NFL 07	SPG EA
6	PS3	上古卷轴IV：湮灭	RPG Bethesda Softworks
7	Wii	泰戈伍兹PGA高尔夫巡回赛07	SPG EA
8	Wii	料理妈妈 大家一起料理大会！	ETC Majesco Games
9	X360	幽灵行动 尖峰战士2	ACT Ubisoft
10	PS3	机车风暴	RAC SCEA

本作的PS3版由于新增了"九骑士"相关剧情，大大丰富了游戏的内容，又一次掀起了《上古卷轴》热。

统计日期：2007年3月18日～3月24日

网站调查

投票截止4月9日

以下哪款曾经"独占"大作的全平台战略最让你愤愤不平？

名次	游戏名称	票数
1	生化危机4	692票
2	鬼泣4	641票
3	生化危机 代号维罗尼卡	314票
4	忍者龙剑传	309票
5	GTA4	229票
6	刺客信条	183票
7	VR战士5	134票
8	红侠乔伊	99票
9	剑刃风暴 百年战争	90票

硬件贴士

关于NDSL的触摸屏

NDSL会因为下屏幕的膜贴的太紧而导致触摸屏失灵，因为膜一直挤压触摸屏，造成触摸屏识别出现偏差。

关于PSP的音效键

在使用耳机欣赏PSP的音乐时，可按音效键切换不同的音效，分别有HEAVY（低音）、POPS（流行）、JAZZ（爵士）、UNIQUE（独特）、OFF（关闭音效）五种模式。

清理PSP/NDSL小诀窍

清理PSP和NDSL的时候，屏幕四周由于和膜有相应的高低差，可以用牙签沿着高低差部分将灰尘刮到一处，然后再用皮老虎吹掉，不要用酒精去擦拭PSP/NDSL。

重点推荐

艾尔梵迪亚物语





传说在远古时代，世界是由光之神与暗之神所创造，他们各司其职，互不侵犯、互相尊重，直到发生了一件小小的事情，二神之间的矛盾被激化，死斗的结果引起了世界巨变，而艾尔梵迪亚之地就像讲述着当年两个神之间的战争一样，在这里，人们为了获得寄宿着两个神灵魂的"神之碎片"而在各地展开了战争。但游戏本身并不是以周而复始的战斗为主，冒险旅程中充满个性的同伴将会为游戏增添更多的乐趣，我们不仅能从他们身上了解更多的故事，而且他们各自不同的技能特点也将会让战斗变得更加丰富多彩。

女神异闻录3 FES

故事并没有结束……"FES"是Festival（节日）的缩写，本作有别于一般的资料篇性质作品，除了对原有的游戏系统进行改进，增加武器合成系统、追加新的PERSONA、追加新难度外，更重要的是加入了流程超过30小时发生在《女神异闻录3》故事结束后的新故事"后日谈"，将为我们继续讲述发生在私立月光馆学院的特别课外活动部成员之间的故事。在"后日谈"中，担任主人公的是新主角机器人Aegis，同时流程也采用了与本篇以日程推进方式完全不同的迷宫探索式。喜欢本篇的玩家千万不要错过这份特殊的礼物。



天 下 玩 友 是 一 家

游戏城寨

优惠价 ￥5.80元

LeveL 27

游戏/网络/音乐互动志

2007.4B







【美优馆】

小阪由佳 YUKA KOSAKA

【休闲吧】

新潮数码·用『耳朵』照明

城寨书房·春香传

音乐茶座·樱色

电影空间·狙击生死线

玩转手机·巧克力的继任者：LG Shine

[Web Show]

十大最“烂”发明

levelup部落格 累 / 时间

专 题 曝糗为乐

同人剧场 地狱犬的挽歌·记忆之链

ISBN 7-89491-961-8

9 787894 919618

山东电子音像出版社出版 定价：5.80元



更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

» LeveL 28 (2007.5A) 4月27日见！